ASCII

MARCH

1997 3

定価 980円

# TECH SATURN

CD-ROM番組誌 テックサターン

# ギャルだらけのパワフル特集＋モーレツに遊べる体験版＆デモ版を収録!!

**今月の1本**

大注目ロボットアクションの秘密に迫る！

## 『重装機兵レイノス2』

大好評!!豪華執筆陣の連載エッセイも読み逃すな

「いのまたむつみ」「松井菜桜子」「葉山宏治」「ひさの瑠珈」「只野和子」「餅月あんこ」「近藤るるる」「神代 創」「雨宮慶太」「吉崎観音」「広井王子」「サムシング吉松」「菅 浩江」

**特集** サターンで会える カノジョたちを総力分析

## もっと美少女を！

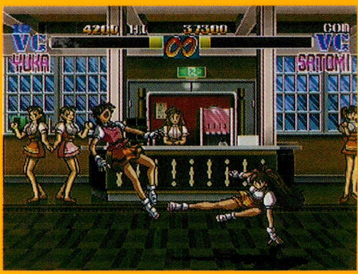
～サターン系美少女の傾向と未来～

- ●美少女ゲーム分類MAP
- ●キャラクターINDEX
- ●徹底研究いまこんな子がイケてる
- ●美少女ゲームExpress出張版
- ●ゲームデザイナーに聞くヒットの要因

## 大熱狂の体験版＆デモ版

ギャルだらけの格闘大会に参加せよ！

『アドヴァンストV.G.』




オリジナルのアスターテ会戦が遊べる!!

『銀河英雄伝説』

懐かしのLDゲームがいま甦る

『タイムギャル＆忍者ハヤテ』

往年の名車を完全シミュレート

『オーバードライビンGT-R』

『スカルファング -空牙外伝-』『ドラゴンマスターシルク』

SEGASATURN
PlayStation
またか。一億総ハマリン。
ズープ
TM
Zoop™ and ©1996 Viacom International Inc. All Rights Reserved.
Original Game Concept ©Hookstone Ltd. Patent Pending.
VIACOM newmedia
Hookstone
四方八方責め、ズルズルパズル新登場。
四方からジワジワ攻めてくるカラフルキュートな敵をビームで打ち、中央エリアを守れ！ 同じ色の一列を全滅させて高得点をかせぐもよし、地道にピコピコ打つもよし。いずれにしろ99ものレベル設定があるから、女の子からプロのパズラーまで燃え上がることうけあい。シューティング要素を盛り込んだ3D新感覚パズルゲーム「ズープ」、新登場。
プレイステーション　好評発売中　定価4,800円（税抜）
セガサターン　好評発売中　定価4,800円（税抜）
“PS”マークおよび“PlayStation”は(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
MQ MEDIAQUEST
株式会社 メディアクエスト
東京都品川区上大崎4丁目5番37号 山京目黒ビル2F TEL03(3494)7817
インターネットホームページアドレス▶ http://www.mediaquestjapan.com

# CONTENTS

TECH SATURN
1997/3月号


"マスモン"コーナーも絶好調！
6 TECH SATURN CD-ROM番組表

今月のビッグニュースはなにかな？
10 TECH SATURN NEWS NETWORK

リニューアルの新作紹介ページ
12 サターン新作Express

最新情報詰めまくり
20 超・新作情報

ひと目でわかる新作リスト
21 新作ソフトスケジュール

いわゆるギャルゲー特集ってワケね
29 特集『もっと美少女を！～サターン系美少女の傾向と未来～』

ひとり1ページ、入魂のゲーム紹介
40 2次元格闘倶楽部（ばんだ～な林担当）
41 爆弾月報（田川ラメ夫担当）
42 EVE調査隊（ナル内田担当）
43 ネルフ諜報部極秘報告書（ガンツ及川担当）

海外版ソニックを大紹介！
44 フロンティア通信

デジタルカメラとサターンをつないでみよう
45 まわりはど～なの？

及川&荒木が語らせてもらいます
46 ソフトインプレッション
『バーチャコップ2』『バトルバ』

みんなはもうプレーした？
48 TALK ABOUT THE エネミー・ゼロ

今月も楽しいゲームライフです
50 栗山のゲーム絵日記

編集部内ゲーム大会のお知らせ
52 テック編集部ゲームだより

おお！ ページが増えている
53 Various Essay
「いのまたむつみ」「松井菜桜子」「葉山宏治」
「ひさの瑠珈」「只野和子」「餅月あんこ」
「近藤るるる」「神代 創」「雨宮慶太」「吉崎観音」
「広井王子」「吉松孝博」「上山哲朗」「菅 浩江」

そーいえばリザ○ブ友の会ってあったね
60 サターン友の会

読者と編集部を結ぶオーラロード
62 超絶 土星通信

やっぱり鉛筆で塗ってほしいです
68 TECH SATURN アンケートの書き方

メサイヤの佐藤さんはCD-ROMにも出ているゾ
69 今月の1本『重装機兵レイノス2』

ジャンル豊富にお届けするです
72 体験版ソフトのすべてがわかる10ページ
『アドヴァンストV.G.』
『銀河英雄伝説』
『タイムギャル&忍者ハヤテ』
『オーバードライビンGT-R』
『スカルファング －空牙外伝－』
『ドラゴンマスターシルク』

みんな使ってる？
79 END SECTOR&CDレーベル



テック サターン 3月号
1997年3月1日発行 発行所/株式会社アスキー 編集/テック編集部
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
電話/03-5351-8362 ファクス/03-5351-8255



TECH SATURN MAGAZINE ©1997 by ASCII CORPORATION
本誌記事の無断転載を禁じます。法律で定められた場合を除き、本誌からのコピーを禁じます。

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

COMPACT disc

●CD-ROM Disk COPYRIGHT © by ASCII Corporation.
このTECH SATURNに添付しているCD-ROMは、著作権法上の保護を受けています。
CD-ROMに収録されているプログラムの一部あるいは全部について承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。なおCD-ROMに収録されたプログラムに関してのご質問は、すべて(株)アスキーTECH編集部までお願いいたします。
TECH編集部質問電話（☎03-5351-8243祝祭日を除く月曜日から金曜日までの午後2時から午後5時まで）にて対応いたしますので、体験版、またデモ版制作元メーカーへ直接ご質問されることはおやめください。

COVER
『重装機兵レイノス2』
©NCS
『アドヴァンストV.G.』
©TGL
『銀河英雄伝説』
©田中芳樹/TKVW/徳間書店/Micro Vision
メカニック監修・メカニックコンセプト 加藤直之
『下級生』
©elf
design/MIKA OKAZAKI

TECH SATURN

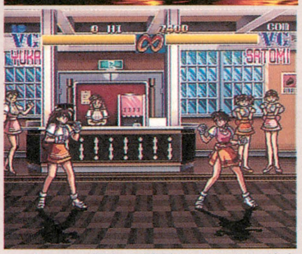
# 気になる番組が簡単オモシロ超早わかり!!

# CD-ROM番組表

## 体験版&デモ版

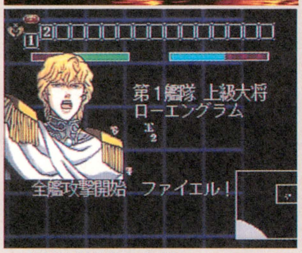
テックサターンが総力をあげてお送りするCD-ROMの体験版&デモ版のコーナー。今月は美少女格闘『アドヴァンストV.G.』、壮大なスペースオペラ『銀河英雄伝説』、ナツかしのLDゲームのカップリング『タイムギャル&忍者ハヤテ』、名車が実名で登場する『オーバードライビンGT-R』、コミカルRPG『ドラゴンマスターシルク』、人気シューティング『スカルファング』と盛りだくさんだ！

### アドヴァンストV.G.



パソコン版から移植されてきた美少女対戦格闘ゲームのサターン版だ。コスチュームがイカスー!!

### 銀河英雄伝説




田中芳樹原作の長編スペースオペラがシミュレーションで登場だ。CGで作成されたオープニングもグー。

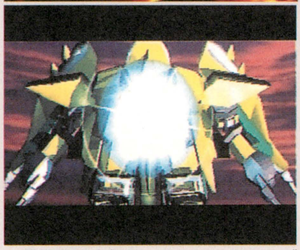
### タイムギャル&忍者ハヤテ

'80年代の名作LDゲームがカップリングで復活！ 体験版では『忍者ハヤテ』が1ステージプレーできるぞ。

### オーバードライビンGT-R

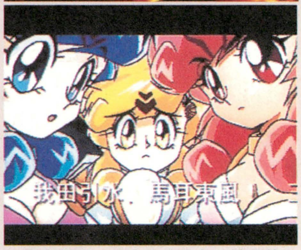
日産の名車が実名で登場するレースゲーム。車によってエンジン音が違うのだ。サターンで走り屋を目ざせ！

### スカルファング―空牙外伝―



業務用で人気だったシューティングゲームがサターンに登場。フルCGのデモムービーを収録してあるぞ。

### ドラゴンマスターシルク



賞金稼ぎのシルクと3人の精霊龍たちの3DRPGだ。今回はアニメーションの予告編ムービーを収録してある。

## SATURNゲーム情報

### 重装機兵レイノス2

今号は『重装機兵レイノス2』だ。メガドライブ時代から続いているレイノスシリーズの歴史や新しく導入された新システムの説明などを、4つの項目にわけて紹介しているぞ。さらに『デジタル土星通信』にもレイノス2の情報が載っているのだ!! これを見ればキミはレイノス博士になれる!?

←レイノスシリーズの歴史をムービーで紹介！

➡サターン版の新システムを紹介しているぞ。

←第12特別機甲部隊のプロフィールだ。

➡レイノス2のバックボーンを紹介しているぞ。

# TECH SATURN ちょっといいハナシ

## 今回のコマンドはプレーヤーが右向きのトキでぇす

前号の隠しコマンドのヒントは"テックサターン"だったんだけど、みんなコマンドはわかったかな？ 正解は30年後！ とかいうとガンガン質問電話がかかってきちゃうのでちゃんと書きます。

テックのTとサターンのS、コレが正解！ えっわからない？ まずはX-Y-Z-Bの順番にボタンを押す。コレがT。次にSTARTボタンを押す。コレがS。ねっ"テックサターン"でバッチリでしょ。

で、今回のコマンドで～す。今回は全部で5回ボタンを押します。方向キーは1回のみ。2D格闘ゲーム好きの人ならすぐわかっちゃうかも。ヒントは"瞬○殺！"

⬆いや、オープニングのコマンドって考えるの難しいんだよね。というワケで隠しコマンド募集中(ちょっと本気)。

## Tech Broad Casting

テックサターンのCD-ROMのなかでいちばんテックらしさが爆発しているといえばこのコーナー。今回も大暴れの『ポリゴン伯爵』をはじめ、負けず劣らず大人気の『32偶像サタンちゃん』。シナリオが冴えに冴えまくっている『さるやまハゲの助アワー』も健在だ。サムいトークの『デジタル土星通信』や毎度おなじみの『増刊AM2研通信』もあるぞ。今号も盛りだくさんでお送りしちゃうのだ。

### 増刊AM2研通信

F40などのスーパーカーが登場するAM2研MODEL3最新作『SCUDRACE』の画面をビデオのムービーで収録だ。

### ポリゴン伯爵

最近ますます人気急上昇のポリ伯。今回もパロディーネタでお送りするがなんと!! 読者様からおどしの手紙が!?

### さるやまハゲの助アワー

しりあがり寿氏監修のお笑いチャンネル。大人気の『いたち草』や『つくだばんぱくん』が好評連載中だ。

### デジタル土星通信

今回のゲストはメサイヤの名物広報佐藤弘明さんだ。読者イラストやビデオへの楽しいコメントが聞けるぞ。

### 32偶像サタンちゃん

超人気のサタンちゃん。なんと今回は予告編ムービーが流れるぞ。なんの予告かは見てのおたのしみだ。

### Digital Coneta Factory

先月は1回お休みしちゃったけど、今月はバッチリ。今回は5本のナイスな小ネタを長田梢ちゃんが紹介してくれちゃうぞ。

### こんなとこいってきました

期待の3D対戦格闘『御意見無用-Anarchy in the NIPPON-』の発表会とゲーム監修のバーチャ四天王のコメントを収録。

### デジタルCM

今回はやのまんさんのCM。2月に発売予定の『キューブバトラー』のCMなのだ。

### いまどきの裏技

アーケードでもサターンでも人気の『電脳戦機バーチャロン』の裏技を紹介しちゃうぞ。

### 人材募集

まだ続くの～？ と内外で話題のコーナー。もしかしたらそろそろ終わるかもしれないよ。

### 新着動画劇場

新登場の企画だよ。ここではこれから発売されるソフトをムービーで紹介しちゃうのだ。今回は3本とりあげちゃうよ。

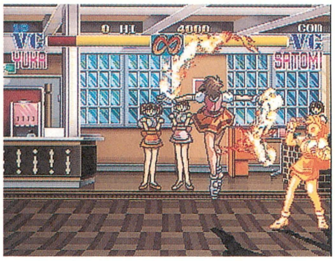
# 今月のみどころ

## 体験版 アドヴァンストV.G.

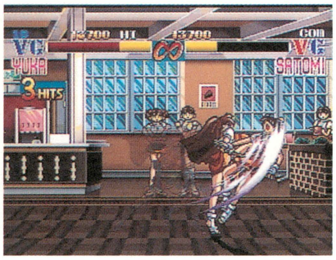
ウェイトレスがサターンで格闘対決!!

今回のオススメ体験版は、パソコン版から始まって他機種版にいたるまでさまざまなハードに移植されてきた美少女対戦格闘『アドヴァンストV.G.』だ。最強の女性を決めるために開かれる選考会に集まった外食産業チェーンの美少女ファイターたちが店の名誉と将来とそれぞれの目的のために火花を散らしぶつかりあう。製品版で登場する9人のなかから体験版では主人公の武内優香でライバルの八島聡美と戦えるのだ。ソフトが発売されるまでコレで特訓しよう。

←主人公の武内優香を中心に勢ぞろいしたウェイトレスたちが最強の座をめぐって戦うのだ。



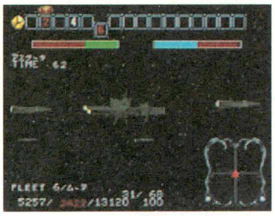

➡優香に聡美の必殺技『火焔斬』が炸裂。ライバル同士の熱戦だ。



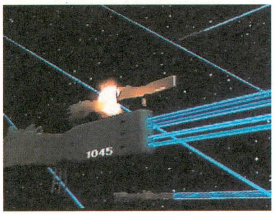

←他機種版よりキャラパターンやアニメーションがグレードアップ。

## 体験版 銀河英雄伝説

小説のほかにOAVやコミックスも発売されてファンの多い田中芳樹原作の名作がシミュレーションになってサターンに登場だ。プレーヤーは銀河帝国か自由惑星同盟のいずれかの勢力をえらんで艦隊を編成し、最終的に敵対勢力の首都占領をめざすのだ。フルポリゴンで構成された艦隊戦では原作をホーフツとさせるイベントが随所に用意されているので、ファンもナットクのデキになっている。美しいCGで描かれたオープニングムービーも見逃せないぞ。



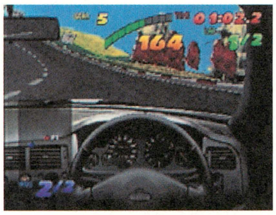
←艦隊戦は迫力の3Dポリゴン表示もできるのだ。



➡オープニングは美しいCGで描かれているぞ。

## 体験版 オーバードライビンGT-R

『ハコスカ』、『ケンメリ』で有名なスカイラインシリーズをはじめフェアレディZシリーズやシルビアなど大手自動車メーカー日産の名車8種類が実名で登場するドライブゲームだ。実車にこだわって作られているのでカーブなどでは確実に減速しないとすぐクラッシュしてしまうぞ。視点は運転席からのリアルな眺めなど6つから、コースは全8コースから選べるのだ。体験版では迫力の2車種1コース1モードが遊べるぞ。超美麗ムービーも必見。

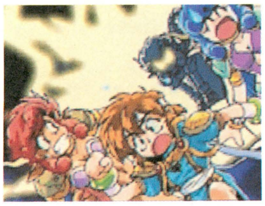


←運転席の視点はまさに実車感覚。レッツドライビン!

➡モードは4種類。体験版はHEAD TO HEADだ。

## 体験版 ドラゴンマスターシルク

賞金稼ぎのシルクとアカ・アオ・キという精霊龍たちが魔王退治の冒険にでるイベント満載のコミカル3D RPGの登場だ。シンプルなシステムで操作性も小気味よいのでテンポよく進めるぞ。体験版ではアニメーションの予告編ムービーを完全収録。



←フルアニメーションの楽しいオープニングだ。

## TBC 32偶像サタンちゃん

いままで読者のそんな要望やあんな要望に応えてきたサタンちゃんがついにこんなコトまで!? 極秘に進められてきたビッグプロジェクトがついに明かされるのか!? ファンのヒトもそうでないヒトもサタンちゃんから目が離せない!!

←こんなことが実現するのか? じつはウソ!?

## TBC デジタル土星通信

いいかげんウマくなってもよさそうなのにちっともウマくならないナル内田とぼんだ〜な林のシロウトまるだしのトークでお送りするこのコーナー。メサイヤの佐藤さんをゲストにむかえて『レイノス2』について熱く語ってもらったぞ。

←メサイヤの佐藤さん登場で盛りあがってます。

## 来月の1本

次号のサターンゲーム情報ではネオジオで大人気の2D対戦格闘ゲーム『わくわく7』を特集するぞ。キャラクターのアクションのパターンが多くて動きがなめらかなのが魅力。体験版ではティセがプレーできるのだ。

←個性的なキャラクターたちが集結して戦うぞ。

# オリジナルゲーム連載続報!!

## マスター・オブ・モンスターズ　～ネオ ジェネレーションズ～

## 『Fairy Tale of Tech』

### 読者が作るマスモンのアナザー世界(ワールド)いよいよ次号で登場よん♥

こんにちはフォーチュナーちゃ～ん……って、なんでシャドウマスターがいるのよ。私のフォーチュナーちゃんはどこ？

フォーチュナーは留守のようだ。私もいまきたところさ。

ふ～ん。ねぇねぇ、シャドウマスターは私のマスモンがオリジナルゲームで連載されるの知ってる？

私のってサモナー、マスモンはみんなのだと思うが？

そんなことどーでもいいじゃない。それより私の話を聞いてよ。

わかったわかった。では言ってごらん。聞いてあげるから。

わかればいいのよ。あのね、テックサターンについているCD-ROMにマスモンのゲームが入るのよ。それもただのゲームじゃなくてね。読者がストーリーを決められるのよ。

読者が決めるって、具体的にどうすればいいのだ？

ふふ～ん、そーいうだろうと思って募集内容を作っておいたわ。その目でしかと読んでチョーダイ。

なるほど。これはオモシロそうだ。これは毎号収録されるのか？

残念ながら隔月なの。でもね、ゲームは2ヵ月ごとだけど、それ以外のマスモンの情報もたくさん出していく予定なのよ。

たとえば？

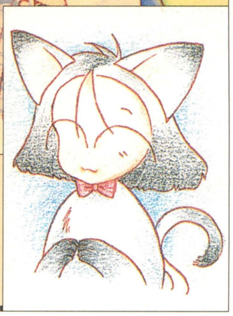
そうね～。いまはまだ検討中だけど、マップ集とかパラメーターを変更したちょっと変わったキャラクター集なんかを考えてるわ。これらのデータは、いま発売されている製品版で遊ぶことが可能なの。

興味深いな。それでは次号の発売を心から待つとしよう。

**Who's Who?**

**ひさの瑠珈**

こんにちは～、ひさの瑠珈（るか）でーす。3Dダンジョンとシミュレーション RPGをこよなく愛してます。ポリゴンもスキだけどこっちはどうもね……。



### 募集内容

シナリオ
- 400字詰め原稿用紙5枚程度
- プロローグ
- グッドエンディング
- バッドエンディング

マスターの設定
- マスターにしたいキャラクターを選ぶ
- 敵のマスターも選ぶ

マスターの特徴
- 直接攻撃、間接攻撃、魔法攻撃のどれに秀でているか選ぶ

召還モンスターの設定
- 召還できるモンスターのリストを作る
- 10種類まで選択可能
- 敵側の召還モンスターも設定する

大魔法の設定
- 好きな大魔法を10種類まで選択可能

マップの設定
- どのような地形にするか選ぶ
- おおまかな設定でもかまわない

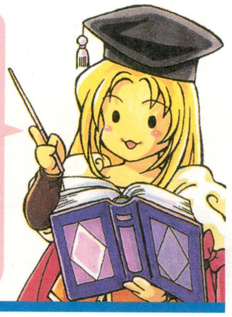
アイテムの設定
- どのアイテムをどこに置くか設定する

### シャドウマスターのピンポイントアドバイス

華麗なる貴公子、シャドウマスターが少しだけアドバイスをしてあげよう。投稿を考えている人は心して聞きたまえ。

前号でフォーチュナーはバランスとオチに重点を置くようにアドバイスしたようだが、バランスは制作側で微調整できるからあまり気にせずともよい。やはり重要なのはストーリーとオチだろう。全体的なストーリーがよければかなり完成度は高くなるのだ。それと、キャラクターにこだわるのもポイントが高いぞ。女性だけのモンスターチームなどは私の好みだ。

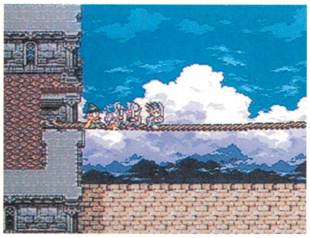
あて先よ♥
〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー　テック編集部
テックサターン
『マスモンストーリー』係



©System Soft Co./©1996 TOSHIBA EMI

# TSN TECH SATURN NEWS NETWORK

## エニックス32ビット機参入決定!



⬆昨年末発売されたヒット作『ドラゴンクエストⅢ』。最新作の"Ⅶ"はプレイステーションでの発売が決定した。

'97年1月14日、任天堂株式会社の家庭用ゲーム機において、良質のゲームソフトを供給し続けている大手ソフトウェアメーカー株式会社エニックスは、株式会社セガ・エンタープライゼスとセガサターン用ゲームソフトの開発・販売を行なう契約を取り交わした旨を発表した。

また、同社は1月9日に株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントと、32ビット家庭用ゲーム機プレイステーション用にゲームソフトの開発・販売を行なう契約を交わしており、代表作である『ドラゴンクエスト』シリーズの最新作『ドラゴンクエストⅦ』をプレイステーション用に開発することを決定した。発売時期・価格・内容に関しては現在のところ未定となっている。

なお、セガサターン用のソフトに関しては、タイトル・発売時期・価格・内容ともにまったく未定の状態であり、新たな発表が待たれる。

業界の最大手であるエニックスの参入が、加熱する32ビットゲーム機の業界に与える影響も含め、同社の今後に注目していきたい。

⬅コミュニケーションアドベンチャー『ワンダープロジェクトJ2』。CD-ROM機への移植はあるのだろうか?

「ドラゴンクエストⅢ」©エニックス※画面はスーパーファミコン版のものです。
「ワンダープロジェクトJ2 コロルの森のジョゼット」©ギブロ・ミント・エニックス1996※画面はニンテンドウ64のものです。

## '97セガ・サターン ぷよマスター大会開催

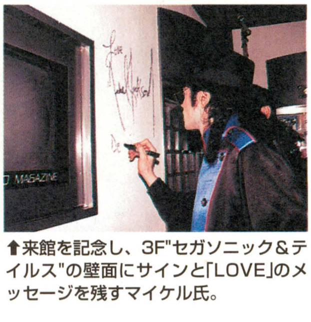
1月15日成人の日。この日千葉の幕張メッセでは『97セガ・サターンぷよマスター大会』が行なわれた。ぷよマスター大会は一般大会のほか、ジュニア大会、レディース大会も行われ、東京都の小林早帆さん、同じく東京都の中倉美月さんがそれぞれのマスターに輝いた。注目の'97セガ・サターンぷよマスターは、並みいる強豪を打ち倒した埼玉県の小林徹也さんに決定した。なお、当日同じ会場でぷよぷよ有段者による『第1回ぷよ名人戦』も行なわれ、初代ぷよ名人位は激戦を制した東京都の田中浩生さんのものとなった。

⬆出場者のハイレベルな闘いに会場はおおいに盛り上がり、生サンプリングの応援にも力が入っていたぞ。

⬅「今回は運良く勝てた」と語る。謙虚なセガ・サターンぷよマスターの小林徹也さん。

## 「東京ジョイポリス」マイケル・ジャクソン来館

'96年12月19日東京都港区台場にある"東京ジョイポリス"に世界的スーパースター、マイケル・ジャクソン氏が来館した。東京ジョイポリスに到着したマイケル氏は、鈴木久司・永井明両セガ常務取締役らの案内で、まだ大勢のお客さんが残る館内へ入場。セガが誇る最新アトラクションの数々を順に体験していき、『パワースレッド』では1位を獲得した鈴木裕AM2研開発部長をほめたたえ、マイケル氏を一目見ようと集まった一般客に手を振って応えるなど、終始笑顔の来館となった。



⬆来館を記念し、3F"セガソニック&テイルス"の壁面にサインと「LOVE」のメッセージを残すマイケル氏。

# セガとバンダイが10月に合併決定!!

株式会社セガ・エンタープライゼスと総合玩具メーカーの最大手バンダイは、1月23日に開催されたそれぞれの取締役会において、'97年10月1日付で合併することを決定。同日、両社長が東京証券取引所で記者会見し、その内容を明きらかにした。

新会社の社名は『セガバンダイ』。合併比率は1対0.76で事実上セガが吸収合併する形となる。合併後の売上高は連結ベースで約6200億円に達し、国内最大、世界でも有数の総合エンターテイメント企業が誕生する。両社は今回の合併により、時代に対応した総合エンターテイメント企業に成長させたいとしている。

⬆➡セガのハイテク技術とバンダイの商品アイデアの融合は、どのようなソフトを生み出すのだろうか。

「ファイターズメガミックス」©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996/「機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー」©創通エージェンシー・サンライズBANDAI 1996

# 『センチメンタル・グラフティー』ラジオ番組好評放送中

TBSラジオにて、ファンタジーワールド月曜日『センチメンタル・ナイト』と題した『センチメンタル・グラフティー』のラジオ番組の放送が1月6日から開始された。放送日は3月31日までの毎週月曜日。時間は24時30分〜25時の30分間。TBSラジオ<954kHz>と琉球放送<738kHz>で放送されているので、ほぼ全国どこでも聴くことができるのだ。

⬆メインパーソナリティーの藤田淑子さんほか、豪華パーソナリティー陣がリスナーからのおハガキを紹介。

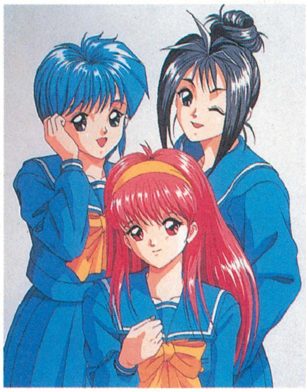
## グッズもでるぞ!

バンプレストからはキャラクターグッズが発売されるぞ。といっても、クレーンゲームの景品としてだ。『とるとるキャッチャー』第1弾が6月発売予定。ほかの2点は発売日未定、写真の品は参考出品ということだ。

©NECインターチャネル/マーカス/コミックス
発売元/バンプレスト

# 夏休み映画『ときめきメモリアル』"藤崎詩織"役大募集

あの『ときめきメモリアル』がついに今夏"ぼくたちの映画シリーズ'97"として映画化決定！ 監督に『That's カンニング！』の菅原浩志氏を迎え、男女数人の青春の物語を描く。そこで映画化にあたり、この物語のアイドル"藤崎詩織"役を大募集！ 詩織役に選ばれたラッキーガールは、同時に映画の主題歌も歌えるぞ。さらに、内田有紀・華原朋美を輩出した"ヴィジュアルクィーンオブザイヤー"の'97年度にも推薦されるスーパーチャンスなのだ！



©KONAMI

## 応募要項

**応募資格**

- 映画「ときめきメモリアル」の藤崎詩織役を希望する12才〜18才の女性1名をオーディションにて選出します。
- 自薦、他薦ともにOK（他薦の場合、推薦者の住所、氏名、年令、電話番号、応募者との関係も明記のこと。年令は97年2月20日時点で資格範囲内にあること。）
- プロ、アマ問いません。
- 締め切り—97年2月20日（木）必着
- 審　査—書類審査による第1次審査通過者のみ、第2次審査について2月28日（金）までにご連絡いたします。
- お問い合わせ先—東映（株）宣伝部 TEL.03-3535-7193

**応募方法**

- 下記の書類と写真を同封の上、必ず郵送にて下記宛先にお送りください。

〒104東京都中央区銀座3-2-17東映（株）宣伝部「藤崎詩織」オーデション係

①履歴書—氏名、性別、生年月日（年齢）、住所、電話番号、職業（学校名）、家族構成、身長、体重を明記する。

②写真—最近3ヵ月以内に撮影したもので、本人とはっきりわかるもの。顔のアップと全身を各1枚。2枚とも正面から撮ったカラーのもの。

③応募動機—特に文字数に限りはありませんので、自由にお書きください。

※なお、応募書類、写真等は返却できませんので、あらかじめご了承ください。

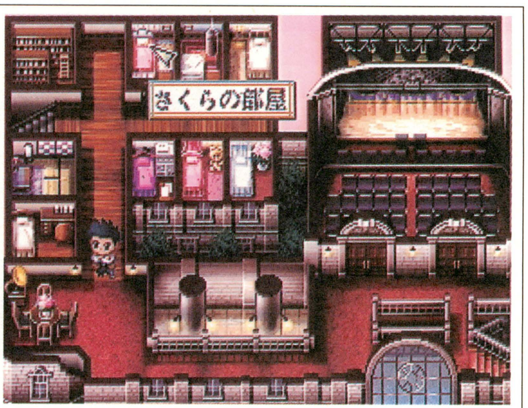
応募してくれた人の中から抽選で、東映よりこの映画の劇場鑑賞券を1000名にプレゼントします。なお、当選者の発表は、商品の発送をもって発表にかえさせて頂きます。

怒涛のビジュアルつっこみページ

# サターン新作Express

## サクラ大戦 花組通信

・セガ
・4800円[予価]
・2月14日発売予定




➡おなじみ帝劇の２階。各部屋を訪れると声優さんのインタビューが観られる。

⬅横山智佐さんが「檄！帝国華撃団」と「花咲く乙女」の２曲を熱唱だ。

⬅帝劇３人娘による、各社から発売中のサクラ大戦関連グッズ紹介もあるぞ。

➡インタビューなどは、ムービーカードでさらに滑らかな画像が楽しめる。

⬅⬆記事をクリックすると花組スターが記事を紹介してくれるぞ！

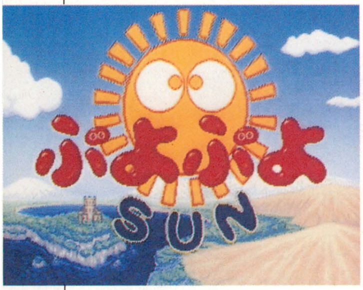
### 大ヒットの感謝を込めて……

昨年の秋に発売され大ヒットした『サクラ大戦』。その主人公花組６人から、全国の大神少尉へのバレンタインプレゼント。それが『サクラ大戦 花組通信』なのだ。大正時代風の新聞形式でつづられ、読みたい記事を選択するとファン必見の記事を音と映像で紹介してくれるぞ。ファンクラブ通信的な内容も濃く、花組の６人と帝劇３人娘を担当した声優さんへのインタビューや、さくらに扮した横山智佐さんの歌と踊りをムービーで観られるのだ。そのほかにも、花組のメンバーとのデートが楽しめる相性占いなど、内容充実のバレンタインプレゼントだ。

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997 ©RED.1996

# ぷよぷよ SUN

・コンパイル
・4800円[税別]
・2月14日発売予定

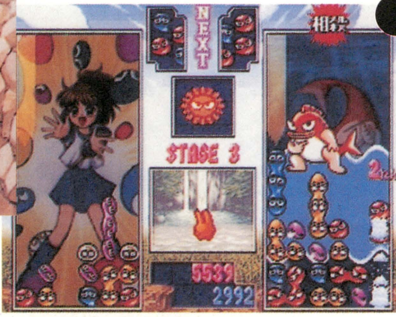


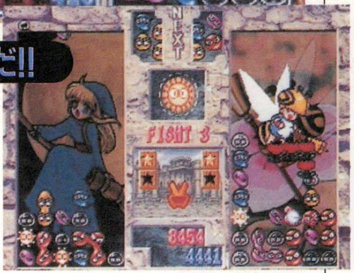
⬆新旧交えた総勢16人のキャラが、あつい太陽の下でさらにアツイ闘いを繰り広げるのだ。

➡相殺によって出現する〝太陽ぷよ〞を連鎖用に積み、大量の〝おじゃまぷよ〞を叩き込め！

⬆今回もかわいいキャラたちの掛けあいが笑かしてくれるぞ。

©COMPILE 1996/1997




## ついに出るぞ! ぷよSUNだ!!

いまや子供からご老人まで、幅広い層に支持されている『ぷよぷよ』シリーズ。その最新作がついにサターンで登場だ。新システム〝日輪相殺〞により初心者でも豪快なプレーが可能になり、ゲームの難易度によって主人公を3種類のキャラから選べるようになった。連鎖時に挿入されるアニメーションと全キャラ一新された連鎖ボイスで演出も強化。オープニングで流れるムービーにより、ストーリー性も深められているのだ。

# だいな♥あいらん

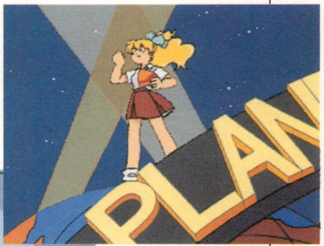
・ゲーム アーツ
・6800円[税別]
・2月14日発売予定

## 竹本泉のインタラクティブコミックなのだ!

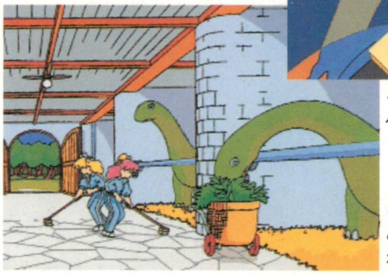
『ゆみみみっくす』でおなじみの竹本泉氏のインタラクティブコミック。北のはて〝アイスランド〞の巨大地下洞窟で発見された太古の恐竜たち。その恐竜を音楽をで操る〝恐竜使い〞という職業を目ざす双子の姉妹の、恐竜使い育成学校での学園生活を描く。このゲームはオリジナルのアニメーションシステムを使用しているので、ノイズや描画落ちのまったくないクリアーな映像が楽しめるのだ。

©1997 竹本泉，GAME ART

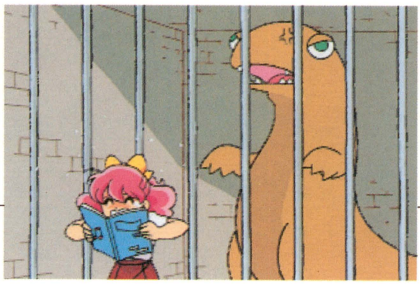
⬇プレーヤーは各選択によって、自分なりのストーリーが楽しめるぞ。



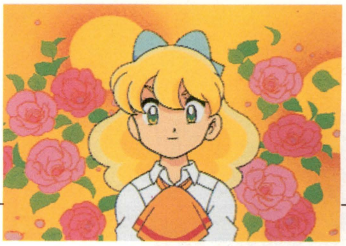

⬆全編ミュージカル仕立てなので、演出もこんな感じ。



⬅恐竜使いになるため、南の島の学校でがんばる(？)のだ。

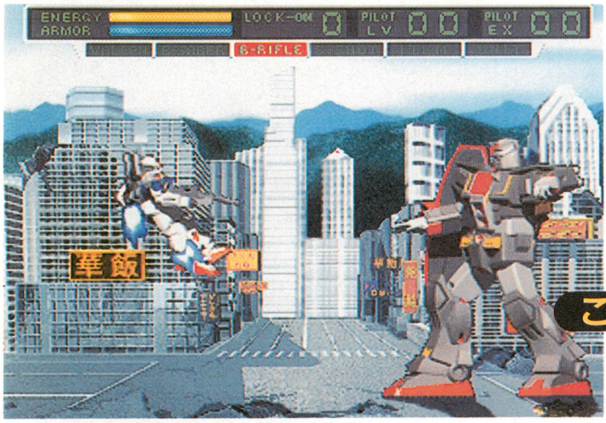


⬅テーマはズバリ〝歌〞。そのため、劇中の挿入歌も複数用意されているぞ。

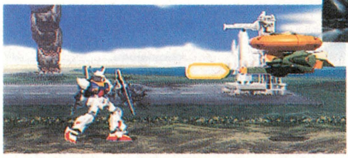


# 機動戦士Zガンダム前編
## ゼータの鼓動

・バンダイ
・6800円［予価］
・3月発売予定


⬅香港でのサイコガンダムとの闘いもバッチリ再現されているぞ。

ファンの熱い要望に応えてZガンダムがついにサターンに登場するぞ。現在発売中のサターン版『機動戦士ガンダム』のシステムを継承しているアクションシューティングだ。今回は前作のロックオンシステムをさらにパワーアップさせ、よりハイレベルな闘いが可能になっているのだ。アニメの映像はもちろんイベント時の演出などもたっぷり入る予定だ。



➡画面下に見える地球が美しい宇宙ステージだ。

### この少年、アムロの再来か！

⬆物語の冒頭、ガンダムMK-Ⅱを強奪するシーン。Zはここから始まった。

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1997

# 魔法学園ルナ！

・角川書店
・価格未定
・春発売予定

©角川書店/ESP

### ほのぼの学園RPG

物語の舞台は『ルナ シルバースターストーリー』と同じ世界にあるイェン島。その島の魔法学園で修行するエリーという女の子が主人公のRPGだ。この島はなんと水面に浮いているので移動しちゃうぞ。その先でエリーたちが見るものは……。

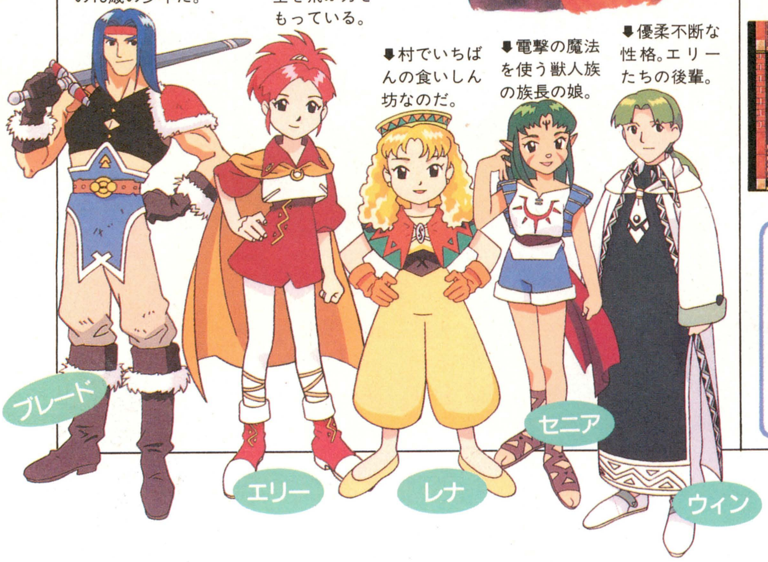
⬇現在魔法剣を修行中の15歳の少年だ。

⬇炎の魔法と空を飛ぶ力をもっている。

⬇村でいちばんの食いしん坊なのだ。

⬇電撃の魔法を使う獣人族の族長の娘。

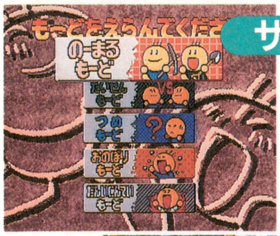
⬇優柔不断な性格。エリーたちの後輩。



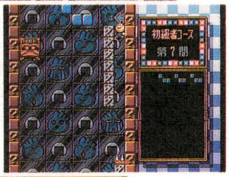

# 続ぐっすんおよよ

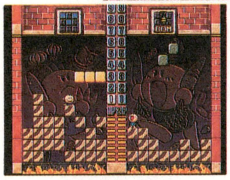
・バンプレスト
・5800円［税別］
・2月発売予定

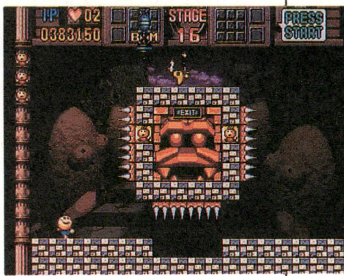
### サターン版はモードが豊富


⬅どのモードで遊ぼうかな？

かわいらしい主人公の"ぐっすん"が大活躍するパズルゲーム。落下してくるブロックをうまく使って、自動で歩いているぐっすんを出口に到達させよう。ぐっすんは1ブロック分の段差しか登ることができないので、考えてブロックを配置するのだ。

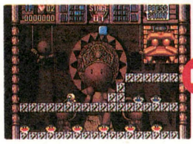

➡これは指定されたブロックのみで攻略する詰めモードだ。

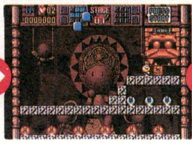

⬅なんと、新たに対戦モードも追加されたぞ。

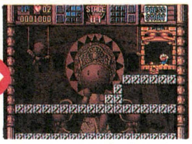

➡もちろんノーマルモードだってちゃんと楽しめるのだ。

©1993 IREM CORP. ©バンプレ企画 1997 ©BANPRESTO 1997

### ぐっすんを出口へ導くのだ！


⬆ブロックが落ちてきたぞ。どこに置こうかな？

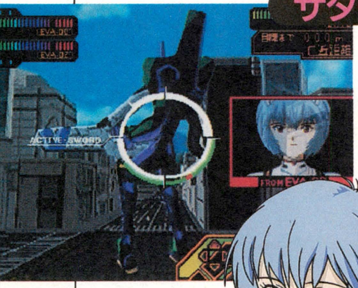

⬆ここに置けばぐっすんは出口へいけるはず。


⬆ぐっすんは無事に出口へたどり着いたぞ。

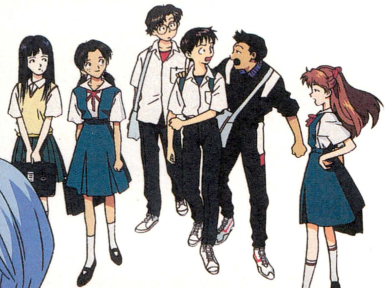
## 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression

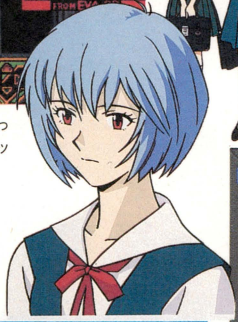
・セガ
・6800円
・3月7日発売予定

### サターンに新たな使徒襲来!!



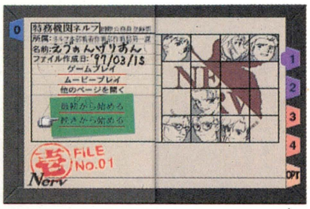
➡ポリゴンになってもエヴァはカッコイイのだ。





➡映画も公開されるので、しっかりチェックしておこう。

➡ネルフのステッカーがイイ感じのノートパソコンは名前入力時に使用するぞ。




➡ネルフファイルが、そのままセーブファイル選択画面になっているぞ。

テレビ放映終了後も依然大人気のアニメ、新世紀エヴァンゲリオンのゲーム版。2作目にあたる今回も前作同様にオリジナルのシナリオを用意しているぞ。戦闘シーンではポリゴンで描かれたエヴァと使徒が迫力のアクションで暴れまわるのだ。

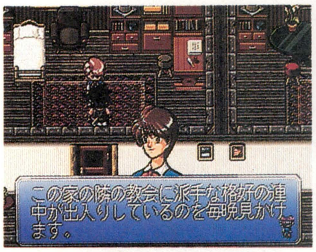
©GAINAX/Project Eva./テレビ東京/NAS
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997

## 爆れつハンターR

・キングレコード
・5800円[予価]
・3月発売予定

### あのキャラたちがしゃべりまくり

アイマックスから発売された〝爆れつハンター〟のリメイク版。原作コミックを忠実に再現したRPGのテイストあふれるアドベンチャーゲームに仕上がっているぞ。もちろんキャラたちのボイスはアニメと同じ声優が担当しているぞ。




➡爆れつハンターのファンも納得のデキに仕上がっているぞ。

➡戦闘はコマンド選択ターン方式を採用しているのでとっつきやすいぞ。

➡全8ステージ構成で原作に忠実なストーリが展開していくのだ。

➡昔ハズナイツだったザッハ。最終的に戦うことになる。

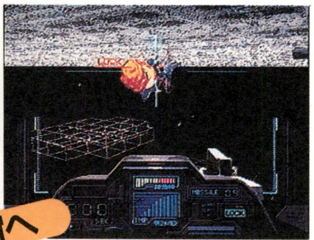
あかほりさとる・臣士れい・メディアワークス/爆れつ委員会・テレビ東京・創通エージェンシー・KING RECORDS/1997

## 機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者

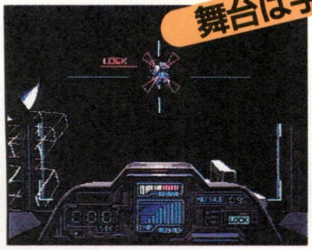
・バンダイ
・4800円[予価]
・3月7日発売予定

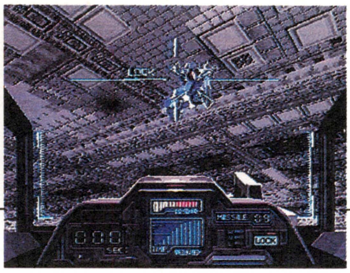
### 舞台は宇宙へ

➡前方上部にあるのは、もしかするとコロニーなのでは？

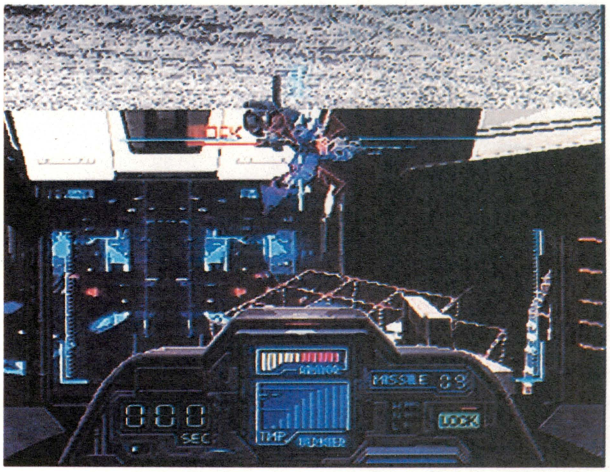


➡キミはこの闘いによってニュータイプになれちゃうかも。





➡敵をすべて倒すまでは安心してはいけない。



➡上段と下段の2階層をうまく移動して戦え。下段階層にいても上段階層からのライフル攻撃には当たってしまうぞ。

同名の外伝シリーズ3作目にして完結編、すべての謎がいま明きらかになるのだ。戦闘の舞台はついに宇宙となり、いままで以上に厳しい戦闘が展開されるぞ。また前作同様ツインスティック対応なので、ぜひ用意して迫力あるプレーを体験しよう。

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI

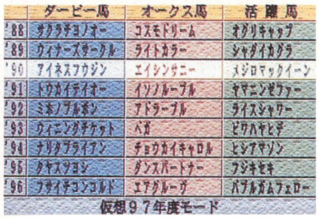
# 優駿〜クラシックロード〜

・ビクター
　インタラクティブソフトウェア
・5800円［税別］
・3月14日発売予定

## 走る芸術品たち

パソコン版で4作目まで発売され大ヒットしている本格的競走馬育成ゲームがサターンに登場。1988年から

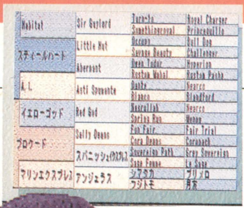
## 過去10年間の優駿たちが登場！



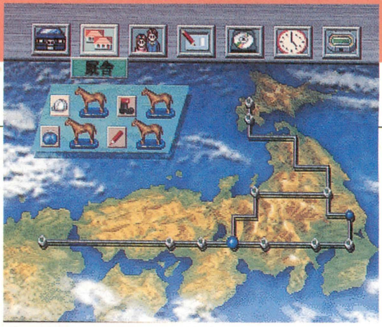
| | ダービー馬 | オークス馬 | 活躍馬 |
|---|---|---|---|
| '88 | サクラチヨノオー | コスモドリーム | オグリキャップ |
| '89 | ウィナーズサークル | ライトカラー | シャダイカグラ |
| '90 | アイネスフウジン | エイシンサニー | メジロマックイーン |
| '91 | トウカイテイオー | イソノルーブル | ヤマニンゼファー |
| '92 | ミホノブルボン | アドラーブル | ライスシャワー |
| '93 | ウィニングチケット | ベガ | ビワハヤヒデ |
| '94 | ナリタブライアン | チョウカイキャロル | ヒシアマゾン |
| '95 | タヤスツヨシ | ダンスパートナー | フジキセキ |
| '96 | フサイチコンコルド | エアグルーヴ | バブルガムフェロー |
| 仮想９７年度モード | | | |

⬅この表を見て、戦いたい競走馬をチェック。

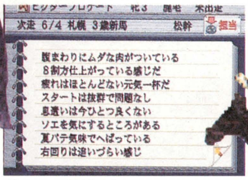
1997年までの10年間のなかから好きな年を選び、プレーヤーが育てた馬をその年に活躍した名馬と戦わせるのだ。みごと名馬たちを打ち破り、競馬界にキミの名前を刻みこもう。

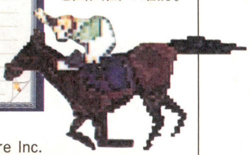


⬅馬たちの血統の組み合わせを極めろ!!



⬅混戦しているレースを制するのは、キミの馬か!?



⬆移動のほかに各馬の所在や予定は地図画面で確認。

Ⓒ1997（株）プログレス
ⒸVictor Interactive Software Inc.

# 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

・エス・エヌ・ケイ
・6800円［税別］
・発売日未定

あの格闘ゲームの〝サムスピ〟が今度はＲＰＧとなって姿を現わした。ストーリーは日本を舞台に天草四郎時貞を追う〝邪天降臨之章〟と、世界各国を飛び回り、巫女羅将神ミヅキと戦う〝妖花慟哭之章〟の２本立て。闇の陰謀を打ち砕け!!

## 忍び寄る闇を斬り祓え

➡パリの地で3人を待つのはいったい何者か？

➡心強い仲間を求め、北京の都を歩く。北京といえば……。

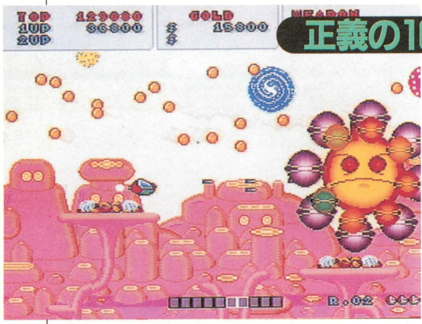
ⒸSNK・フジテレビ・ASATSU
※画面は開発中のネオジオ版のものです。

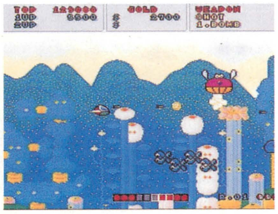
# SEGA AGES／ファンタジーゾーン

・セガ
・3800円［税別］
・2月21日発売予定

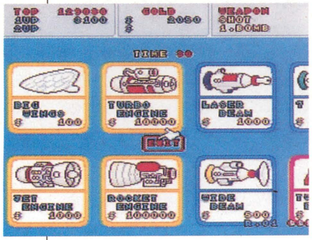
あのセガの名作シューティングゲームがいまここに復活だ!!　ポップでかわいい敵キャラたちがオパオパに襲いかかり、行く手を阻む。はたして勇者オパオパは〝ファンタジーゾーン〟を救うことができるか？

## 正義の16ｔボムを落とせ!!

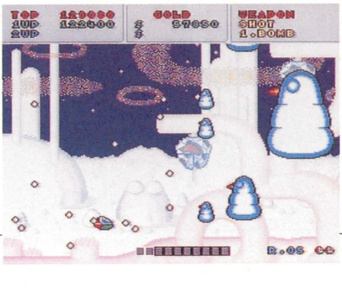




⬇せまりくるポッポーズ!!　ショットを連射してピンチを打ち破ろう。



⬅さぁ、どのアイテムを買ってオパオパに装備するか迷うぜ!!



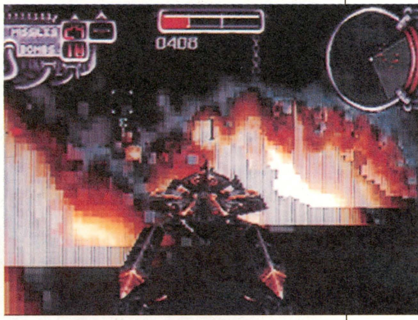
ⒸSEGA ENTERPRISES,LTD.1986, 1997

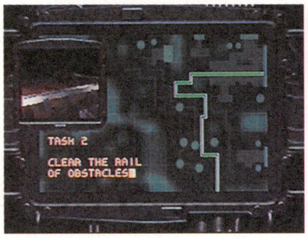
# AMOK

・光栄
・5800円［税別］
・2月28日発売予定

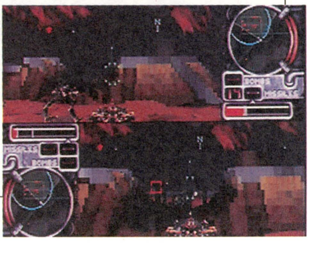
## 戦いはまだ終わらない

アメリカから驚異の3Dアクションシューティングゲームが上陸。キミは悪の傭兵となり、つかの間の平和が訪れた惑星アモックにふたたび戦争の火種をバラまくのだ!!






⬆くだされた指令のターゲットまでのルートを確認。失敗は許されない。



➡ときにはふたりで協力しあい任務を遂行せよ!!

Ⓒ1996　Scavenger, Inc.
※画面はすべて海外版のものです。

# My Dream
## ～On Airが待てなくて～

・日本クリエイト
・価格未定
・発売日未定

### 彼女たちの夢を手助けしよう

⬆➡ここは、ひとつ取ってあげて彼女にプレゼントしよう。

©日本クリエイト

⬅夢のためにガンバルのもいいけど、いまは体を休めなきゃ。

総勢36名（女性21名、男性15名）にもおよぶ豪華声優陣で送る声優育成シミュレーションゲームの追加情報だ。主要キャラの8人には、ひとりにつき3名の声優が用意されている。ゲームをスタートさせるときにキミの好みの声優をキャスティングしよう。独自の楽しみかたができて、ほかのゲームでは味わうことができない感動が押し寄せるぞ。

# 雀帝バトルコスプレイヤー

・ダイキ
・6800円［税別］
・4月18日発売予定

⬅彼女たちに打ち勝って、"コスチューム"を手に入れるのだ!!

業界初、アニメと実写がひとつになった正統派4人打ち麻雀が、ついに発売。「麻雀は本格的だけどビジュアルが……」とか「ビジュアルはいいけど内容がチープな物はイヤだ」という人におすすめの１本なのだ。

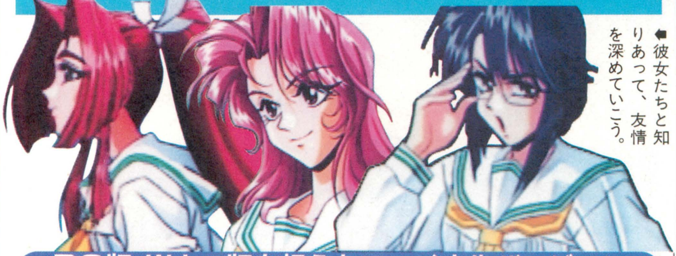
⬅目の前にライバルが立ちふさがる。

### 実写とアニメのダブルショック

©1997. DAIKI.SYSTEM VISION

# 卒業～クロス ワールド～

・小学館プロダクション
・5800円［税別］
・3月発売予定

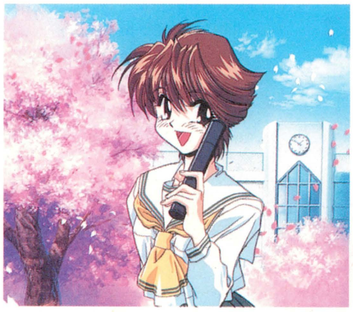


⬅彼女たちと知りあって、友情を深めていこう。

### PS版、Ｗｉｎ版を超えたファイナルバージョン

サターンユーザー待望のゲームが〝完全版〟となって姿を現わした。全12キャラのフルストーリーが楽しめるうえ、オリジナルボイスドラマも収録され、いままでのユーザーには語られなかったエピソードが明きらかになる！ さらに、朝に夕に志村まみや高城麗子が、ときに優しく、ときにキビしく語りかけてくれるユーザー歓喜のオリジナルプレミアムアイテム、〝ヴォイスパネル〟が抽選で当たるチャンス付きだぞ!!

➡父の言葉に目覚め、少年は夢をめざす。



⬆勇気を出して告白し、卒業式の日に桜の木の下で彼女の笑顔が見られるかな？

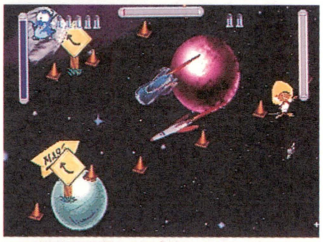
©1995, 1996 SOFIX/イースリースタッフ
©1996 マーカス/小学館プロダクション

# SPACE JAM

・アクレイムジャパン
・5800円［税別］
・2月28日発売予定

### M・ジョーダンと力を合わせ仲間を守れ

ＮＢＡのスーパースター、マイケル・ジョーダンとアニメ界の人気者バックス・バニーが、宇宙の果てからきた悪の宇宙人たちと３on３で戦うバスケットボールゲームだ。キミもこの熱戦に参加しよう。試合のあいまに遊べるミニゲームも楽しいぞ!!



➡ジョーダンとバックスが宇宙人相手に大活躍。

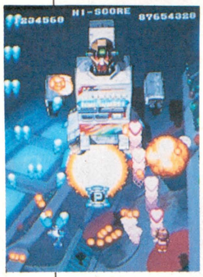
SPACE JAM,characters,name, and all related indicia are trademarks of Warner Bros. ©1996 Acclaim Entertainment,Inc.

# ゲーム天国

・ジャレコ
・ビデオ付限定版「極楽パック」7800円[税別]
・通常版 5800円[税別]
・3月下旬発売予定

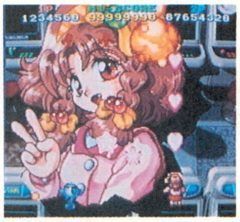
## ジャレコ往年の名物キャラが登場だ

アーケード版で、さまざまなジャンルのゲームをネタにした構成や人気声優がしゃべりまくって大好評を得た『ゲーム天国』が、キャラ数、オリジナルステージ、会話による演出をプラスして登場!! 〝極楽パック〞には、ＯＶＡと出演声優４人のクリップを収録したビデオ付き。



⬆アーケード版を完全移植したモードも収録。

➡これがモモコのボンバー攻撃。まさに究極。



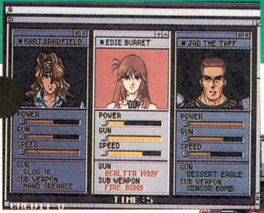
⬆ゲーム中で活躍している声優が歌う、オリジナル主題歌が３曲も!!

Ⓒ1997 JALECO LTD.

# エレベーターアクション リターンズ

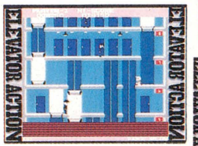
・ビング
・5800円[税別]
・2月14日発売予定

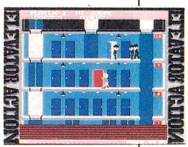
## 旧作ファンも見逃すな!!



⬆ふたり協力プレーが可能。操作性もバツグンだ。

往年の名作『エレベーターアクション』と、現在もアーケードで稼働中の〝リターンズ〞が、１枚のCD-ROMに収録されて、サターンに登場だ。





⬆なつかしの作品をふたたび楽しめておトク!!

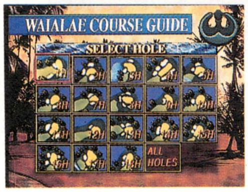
ⒸVING 1997Licensed from TAITO CORP.

# ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes

・ティーアンドイーソフト
・6800円[税別]
・2月28日発売予定

## 3Dゴルフの定番がパワーアップ

⬅以前にも増して操作性はイイ感じだぞ。



⬆コースガイドはヘリカメラからの画像だ。美しい。

スーパーショット

〝ワイアラエ〞〝エイトレイクス〞そして〝ウィンディ〞と、変化に富んだ３つのコースを１枚のCDに入れたゴルフファン待望のソフトだ。

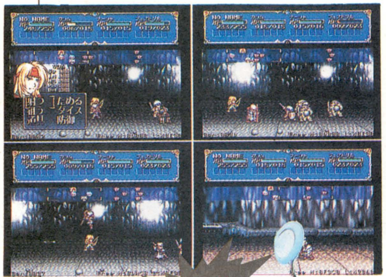
Licensed by WAIALAE COUNTRY CLUB. / Ⓒ1997 T&E SOFT, Inc.

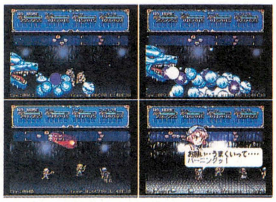
# エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストヴォリューム

・メディアワークス
・5800円[税別]
・3月発売予定

この春期待の本格的ＲＰＧが本誌初登場だ。赤ん坊のときに、育ての親を選ぶことで以後の職業や起こるイベントなどが変わる、マルチシナリオを採用しているので、自分だけの物語が楽しめる。さらに画面内のほぼすべての物を〝調べる〞ことができるので、タップリ時間をかけて楽しめるグッドなデキになってるぞ。

## 神々の戦いへ





➡強力な魔法で敵を一掃!! たのもしい仲間がキミを救う。

超期待

⬆町や村にも数々のイベントが待つ。

Ⓒ MediaWorks Inc.
Ⓒ HUDSON SOFT

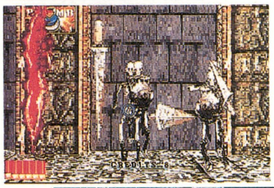
# ヘンリーエクスプローラーズ

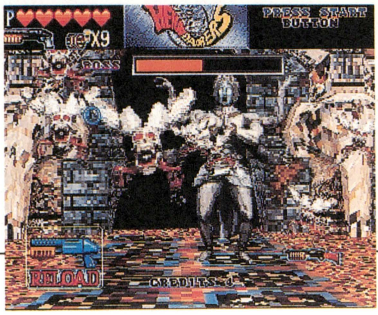
・コナミ
・5800円[予価]
・3月7日発売予定

## 多彩なルートとエンディングがキミを待つ

分岐点で進路を選ぶことによってコースが変わる、人気のガンシューティングゲームがアーケードからついに移植だ。バーチャガン対応!!

➡多彩な敵キャラ群。ガイコツやらゾンビやら。





➡英語で話すこの男はいったい何者なのか?

Ⓒ1995 1997 KONAMI ALL RIGHT RESERVED.

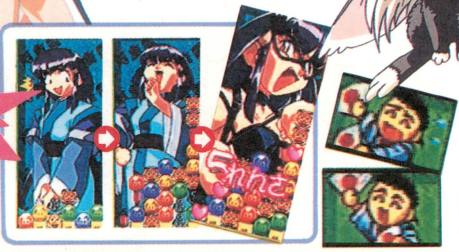
➡魎皇鬼たちや、ヤツは現れるか?

⬅水の概念を加え、スリルが増したぞ!!

⬆クリアーすればキャラの熱唱が。

# 天地無用!魎皇鬼 連鎖必要

・パイオニアLDC
・6800円[税別]
・2月28日発売予定



## 天地ファミリーのマイク争奪戦!!

パイオニアLDCが贈る、セガサターン参入ソフト第2弾は"天地無用!"だ!! マルチメディアに展開する天地ワールド。今回はファンからの要望が高かったアクションパズルで、美女たちがカラオケのマイクをめぐる一大バトル!! 謎のボスキャラとはいったい何者なのか!?

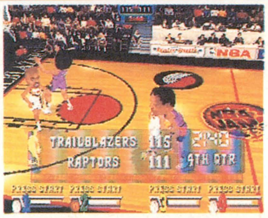
©AIC/PIONEER LDC,INC.
©PIONEER LDC,INC.・Den'no shokai・Access

# NBAジャム エクストリーム

・アクレイムジャパン
・5800円[税別]
・2月発売予定

## 4人対戦で2on2だ!!

バスケットボールゲームの定番といえる"NBAJAM"シリーズ最新作がフルポリゴンで登場。大迫力のウルトラスラムダンクを決めろ!!



⬆NBAに所属する全チーム、そして選手までも実名で網羅。

©1996 NBA Properties,INC.All rights reserved.
©1996 AcclaimEntertainment,INC.

# きゅー爆っく

・アクティビジョン・ジャパン
・5800円[税別]
・3月14日発売予定

## 前代未聞のアクション

新しいアイデア満載の近未来スポーツゲームだ。回転する立方体のバトルフィールド「キューブ」のなかで敵キャラをうち倒して生きのびろ。

⬆命をかけたバトルフィールドへむかえ!!

⬆「生き残りトーナメントモード」が熱いぞ。

Activision is a registerd trademark and きゅー爆っく is a trademark of Activision,Inc. ©1996 Activision,Inc. All other trademarks and trade names are properties of thier respective owners. All rights reserved.

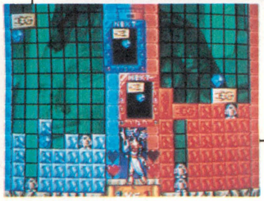
# クレオパトラフォーチュン

・タイトー
・5800[税別]
・2月14日発売予定

アーケードで大人気のパズルゲームが早くもサターンで登場。囲み消し、並べ消しを極めてナゾに挑め。悪の女王からパトラ子の宝を奪還だ。

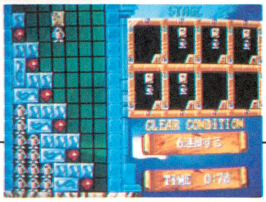
⬆連鎖を駆使してミイラたちを倒せ。

## 目ざせパーフェクトボーナス!!



⬅ふたりプレーも白熱するぞ!!

➡ミステリーモードを新たに追加。



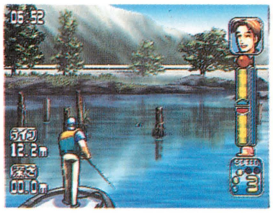
©TAITO CORP. 1997

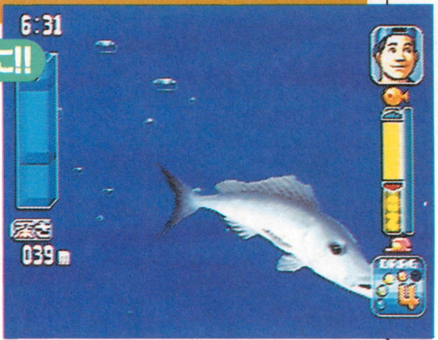
# フィッシング甲子園II

・キングレコード
・6800円[税別]
・3月下旬発売予定

## すべての画面が3Dに!!

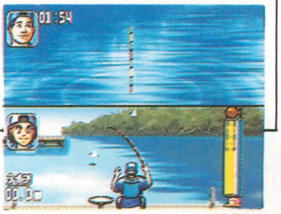
高校釣児たちの熱き戦い第2弾!! 激しい予選を勝ち抜いた精鋭12校が様々な種目に挑む。要望の多かった対戦フィッシングも実現した。





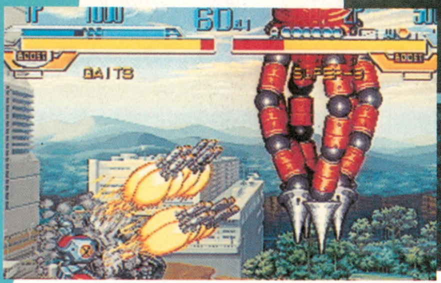
⬆魚たちもすべてポリゴンで表現されているぞ。

➡フィッシングポイントを見極めろ!!



KING RECORDS/A-WAVE/DAIWA/TV OSAKA/1997

# HYPER 超新作情報



あれ？　気づいたら1ページになってるのねん。
しかし今月もほかほか情報てんこ盛りで、要チェックや。

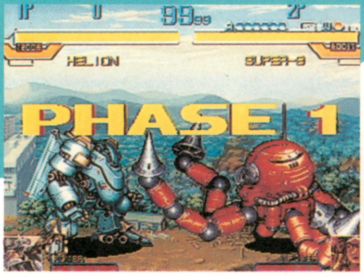
## サイバーボッツ フルメタルマッドネス

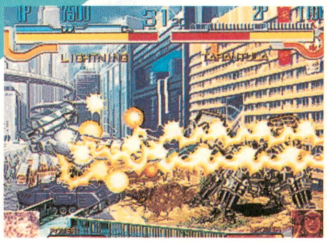
●カプコン/超限定版7800円[予価]/通常版5800円[予価]/3月発売予定

アーケード版が好評だったロボット対戦格闘、『サイバーボッツ』が早くもサターンに登場。パンチとキックの基本技とウエポン攻撃のほかに、パワーチャージによってゲージを最大まで溜めると"サイバーEX"や"ギガクラッシュ"というスペシャル攻撃ができるぞ。またサターン版ならではの要素として、あのボスキャラたちが使用できるのだ。

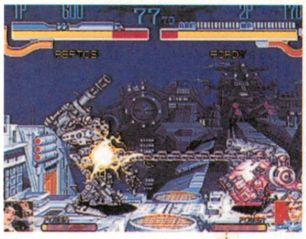
### サイバーEXでぶちたおせ!!

⬅テクニックを磨いて華麗なる連続コンボを成立させよう。



⬆画面左右下にそれぞれのロボットに乗るパイロットの顔が見えるのがわかるかな。



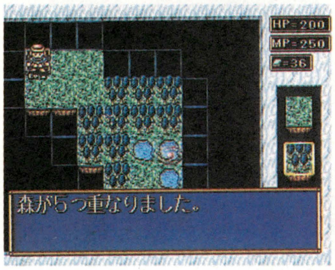
⬇タイムオーバーのときは体力の多いほうが勝者となる。

ⒸCAPCOM CO.,LTD. ※画面は開発中のものです

## パネルティアストーリー ケルンの大冒険

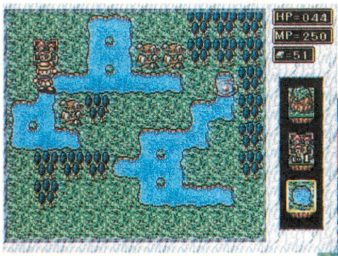
●翔泳社/6200円[税別]/2月28日発売予定

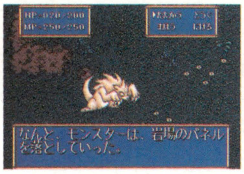
プレーヤーが各種パネルで冒険の舞台となる各ステージのマップを創り、攻略していくというちょっと変わったRPGだ。各ステージにはボスが登場し、そいつを倒せば次のステージへと進むぞ。パネルは敵との戦闘で入手したりお店で買うことが可能。また、パネルの並べ方がある条件を満たしていると、宝箱やダンジョンなどが出現したりするのだ。



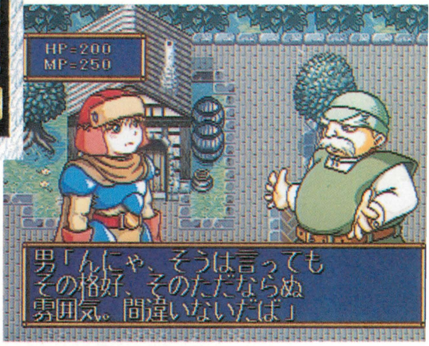

⬆パネルの配置の仕方によっていろいろな現象が起きる。さて、なにが起きるかな？

### 自分でマップが創れちゃう



➡町の人にお願いをされることもあるぞ。




Ⓒ1997Shoeisha Co.,Ltd.

## ダークハンター 上・異次元学園　下・妖魔の森

●光栄/各6800円[税別]/上・4月4日発売予定/下・春発売予定

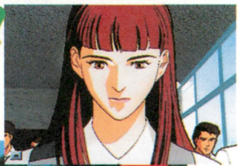
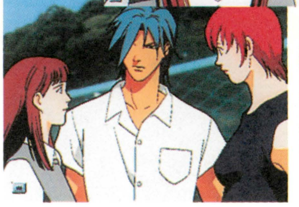
➡この怪物を倒さないかぎり先には進めないぞ。

⬇家が燃えているようだが、学園とどんな関係があるのだろうか。

### CAIシリーズ第2弾！

アドベンチャーゲームをプレーしながら英語が身につくマルチメディア英語体験CAIシリーズの第2弾。本作では上巻と下巻にわたって、慈現学園に転校してきた3人の主人公たちが学園の謎を解明するのだ。プレーヤーが操作するキャラクターを選ぶと、そのキャラの視点で物語が展開していくぞ。

Ⓒ1997KOEI CO.,LTD.

⬅この3人の主人公が学園の謎に迫るのだ。

# 新作ソフトスケジュール

## 2月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 14日 | 天城紫苑/CLIP HOUSE/6800円[予価] |
| 14日 | クレオパトラフォーチュン/タイトー/5800円 |
| 14日 | エレベーターアクションリターンズ/ビング/5800円 |
| 14日 | バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム/アクレイムジャパン/5800円 |
| 14日 | サクラ大戦 花組通信/セガ/4800円 |
| 14日 | 新世紀エヴァンゲリオン (ニューパッケージ)/セガ/2800円 |
| 14日 | ぷよぷよSUN/コンパイル/4800円 |
| 21日 | WWF イン・ユア・ハウス/アクレイムジャパン/5800円 |
| 21日 | 信長の野望バリューセット/光栄/11800円 |
| 21日 | 三國志バリューセット/光栄/12800円 |
| 21日 | 重装機兵レイノス2/メサイヤ/5900円 |
| 21日 | SEGA AGES/ファンタジーゾーン/セガ/3800円 |
| 28日 | 新・海底軍艦～鋼鉄の孤独～/アスキー/6800円 |
| 28日 | ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes/ティーアンドイーソフト/6800円 |
| 28日 | スペースジャム/アクレイムジャパン/5800円 |
| 28日 | パネルティアストーリー～ケルンの大冒険～/翔泳社/6200円 |
| 28日 | 天地無用!連鎖必要/パイオニアLDC/6800円 |
| 28日 | 首都高バトル'97 土屋圭市&坂東正明/イマジニア/5800円 |
| 28日 | ふしぎの国のアンジェリーク/光栄/価格未定/ |
| 28日 | キューブバトラー/やのまんゲームズ/5800円 |
| 28日 | SEGA AGES/メモリアルセレクション/セガ/4800円 |
| 中旬 | ROOMMATE～井上涼子～/データム・ポリスター/5800円 |
| 中旬 | だいな♥あいらん/ゲーム アーツ/6800円 |
| 下旬 | 超FLAPPY/デービーソフト/5800円 |
| 下旬 | PRIMAL RAGE/ソフトバンク/3800円 |
| 下旬 | リターンファイヤー/ソフトバンク/3800円 |
| 下旬 | コマンド アンド コンカー/セガ/6800円 |
| 2月 | NBA ジャム エクストリーム/アクレイムジャパン/5800円 |
| 2月 | アドヴァンストV.G./テイジイエル/9800円 |
| 2月 | ウルフファングSS 空牙2001/エクシングエンタテイメント/5800円[予価] |
| 2月 | 超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか/バンダイビジュアル/6800円[予価] |
| 2月 | 逆鱗弾/ヴァージン インタラクティブ/5800円 |
| 2月 | ZAP! SNOWBOARDING TRIX/ポニーキャニオン/5800円 |
| 2月 | 未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編/NETYOU/価格未定 |
| 2月 | 続ぐっすんおよよ/バンプレスト/5800円[予価] |
| 2月 | NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編/ソネット・コンピュータエンタテイメント/価格未定 |
| 2月 | DREAM SQUARE 雛形 あきこ/ビデオシステム/3800円 |
| 2月 | DOOM(ドゥーム)/ソフトバンク/5800円 |
| 2月 | SEGA AGES/ペンゴ・フリッキー・アップンダウン・ヘッドオン(仮題)/セガ/4800円 |
| 2月 | AMOK/光栄/5800円 |

## 3月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 7日 | 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression/セガ/6800円 |
| 7日 | 機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者/バンダイ/4800円[予価] |
| 7日 | WORMS(ワームズ)/アイマックス/5800円 |
| 7日 | オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ!～/BMGビクター/6800円 |
| 7日 | ヘンリーエクスプローラーズ/コナミ/5800円[予価] |
| 14日 | 優駿～クラシックロード～/ビクターソフト/5800円 |
| 14日 | きゅー爆っく/アクティビジョン・ジャパン/5800円 |
| 14日 | ビクトリーゴール'97(仮題)/セガ/価格未定 |
| 21日 | ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡/セガ/価格未定 |
| 28日 | スチームハーツ/テイジイエル/価格未定 |
| 28日 | ファーランドストーリー2(仮題)/テイジイエル/価格未定 |
| 28日 | パズルボブル3/タイトー/5800円 |
| 28日 | 太平洋の嵐２～疾風の艨艟～/イマジニア/6800円 |
| 28日 | 太平洋の嵐２ 初回限定プレミアムボックス/イマジニア/7800円 |
| 28日 | グレイテストナイン'97 (仮題)/セガ/価格未定 |
| 28日 | 花組対戦コラムス/セガ/5800円 |
| 上旬 | スカルファング-空牙外伝-/データイースト/価格未定 |
| 上旬 | ファンタステップ/ジャレコ/5800円 |
| 下旬 | 実戦パチンコ必勝法! TWIN/サミー/5800円 |
| 下旬 | 機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動/バンダイ/6800円 |
| 下旬 | ボイスアイドルコレクション～プールバーストーリー～/データイースト/6800円 |
| 下旬 | プラドルDISC 特別編 コギャル大図鑑100/Sada Soft/価格未定 |
| 下旬 | エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファースト ヴォリューム/メディアワークス/5800円 |
| 下旬 | ゲーム天国 極楽パック/ジャレコ/7800円[予価] |
| 下旬 | ゲーム天国 /ジャレコ/5800円 |
| 3月 | 3Dウルトラピンボール/シエラ・パイオニア/5800円[税込] |
| 3月 | フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー/メディアクエスト/5800円[予価] |
| 3月 | フィッシング甲子園Ⅱ/キングレコード/6800円 |
| 3月 | クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～/グラムス/6800円[予価] |
| 3月 | 神凰拳/ザウルス/価格未定 |
| 3月 | WARA2 WARS 激闘! 大軍団バトル/翔泳社/価格未定 |
| 3月 | GRANDREAD/バンプレスト/価格未定 |
| 3月 | モンスタースライダー/ダットジャパン/価格未定 |
| 3月 | 爆れつハンターR/キングレコード/5800円 |
| 3月 | 卒業～クロスワールド/小学館プロダクション/5800円[予価] |
| 3月 | ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織/コナミ/価格未定 |
| 3月 | マジカルホッパーズ/バンダイ/6800円 |
| 3月 | ボトム オブ ザ ナインス/コナミ/価格未定 |
| 3月 | ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～/ヒューマン/5800円[予価] |
| 3月 | X２/カプコン/5800円 |
| 3月 | サイバーボッツ(超限定版)/カプコン/7800円 |
| 3月 | サイバーボッツ(通常版)/カプコン/5800円 |
| 3月 | ドラゴンマスターシルク/データム・ポリスター/6800円 |
| 3月 | マンクスTT/セガ/価格未定 |

## 4月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 4日 | アンジェリークSpecial2/光栄/7800円 |
| 18日 | 雀帝「バトルコスプレイヤー」/ダイキ/6800円 |
| 下旬 | 御意見無用-Anarchy in the NIPPON-(仮題)/メディアミューズ/5800円 |
| 4月 | ブラック ドーン/ヴァージン インタラクティブ/5800円 |
| 4月 | 麻雀青天井/毎日コミュニケーションズ/5800円[予価] |

## 5月以降発売のソフト

| | |
|---|---|
| 5月9日 | フリートーク・スタジオ～マリの気ままなおしゃべり～/メディアエンターテイメント/5800円 |
| 5月 | 忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖/ジャレコ/5800円 |
| 7月 | Guilty Gear/アークシステムワークス/5800円 |
| 9月 | ファンズフォルム(仮題)/日本エムエムアイテクノロジー/5800円[予価] |

## '97年発売のソフト

| | |
|---|---|
| '97年春 | 機動戦艦ナデシコ/セガ/5800円 |
| '97年春 | 実況パワフルプロ野球 '97/コナミ/価格未定 |
| '97年春 | ジ アンソルブド/ヴァージン インタラクティブ/価格未定 |
| '97年春 | Jリーグ GO!GO!GOAL(仮題)/テクモ/価格未定 |
| '97年春 | ドラゴンハート/アクレイムジャパン/5800円 |
| '97年春 | マリオ武者野の超将棋塾/キングレコード/7800円 |
| '97年春 | FAKE DOWN(フェイクダウン)/システムサコム/価格未定 |
| '97年春 | デジタルアンジュ～電脳天使SS～/徳間書店インターメディア/5800円[予価] |
| '97年春 | KRAZY IVAN(クレイジーイワン)/ソフトバンク/5800円 |
| '97年春 | アイアンブラッド/アクレイムジャパン/5800円 |
| '97年春 | スーパーパンコレクション/カプコン/5800円 |
| '97年春 | ジーベクター/伊藤忠商事/価格未定 |
| '97年春 | ナイスショット/アクレイムジャパン/5800円 |
| '97年春 | CROC!(仮題)/メディアクエスト/価格未定 |
| '97年春 | デザエモン2(DE Z A2)/アテナ/価格未定 |
| '97年春 | グランディア/ゲーム アーツ/価格未定 |
| '97年春 | スレイヤーズ/角川書店/価格未定 |
| '97年春 | マジック・ザ・ギャザリング/アクレイムジャパン/5800円 |
| '97年春 | THE CROW:CITY OF ANGELS(仮題)/アクレイムジャパン/5800円 |
| '97年春 | シルエット ミラージュ/トレジャー/価格未定 |
| '97年春 | メタルスラッグ/エス・エヌ・ケイ/価格未定 |
| '97年春 | D-XHIRD/タカラ/価格未定 |
| '97年春 | 魔法学園ルナ!/角川書店/価格未定 |
| '97年春 | ボイスファンタジア/アスク講談社/価格未定 |
| '97年春 | 英雄志願-Gal Act Heroism-/マイクロキャビン/6800円[予価] |
| '97年春 | エーベルージュ/タカラ/価格未定 |
| '97年春 | ヴォイスステーション part1/ソネット・コンピュータエンタテイメント/価格未定 |
| '97年春 | GAME-WARE Vol.4/ゼネラル・エンタテイメント/価格未定 |
| '97年春 | バイオハザード/カプコン/5800円[予価] |
| '97年春 | ゲーム日本史 ～革命児 織田信長～/光栄/6800円 |
| '97年春 | 東京SHADOW/タイトー/価格未定 |
| '97年春 | コマンド アンド コンカー/セガ/6800円 |
| '97年夏 | 幻の魚 The Phantom Fish/ソフトオフィス/価格未定 |
| '97年夏 | レイヤーセクションⅡ(仮題)/メディアクエスト/価格未定 |
| '97年夏 | X-MEN VS ストリートファイター/カプコン/価格未定 |
| '97年夏 | RIVEN The Sequel to MYST/サンソフト/価格未定 |
| '97年夏 | タンク(仮題)/BMGビクター/価格未定 |
| '97年夏 | スパイダー(仮題)/BMGビクター/価格未定 |
| '97年夏 | ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1 虹色の青春/コナミ/価格未定 |
| '97年夏 | DESIRE～背徳の螺旋～/イマジニア/価格未定 |
| '97年 | メックウォリア2/アクティビジョン・ジャパン/価格未定 |
| '97年 | ハークス アドベンチャー/ビーピーエス/5800円 |
| '97年 | Jリーグエキサイトステージ V1/エポック社/価格未定 |
| '97年 | RENSA-恋鎖-/シグナルライト/5800円 |
| '97年 | FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE/パイオニアLDC/価格未定 |
| '97年 | ゼロヨンチャンプDooZy-J TypeR/メディアリング/価格未定 |
| '97年 | エンジェル グラフィティ(仮題)/ココナッツジャパンエンターテイメント/価格未定 |
| '97年 | モトクロス(仮題)/ココナッツジャパンエンターテイメント/価格未定 |
| '97年 | コットン2/サクセス/価格未定 |
| '97年 | フォトジェニック/サンソフト/価格未定 |
| '97年 | バロック/スティング/価格未定 |
| '97年 | ガーディアンフォース/サクセス/価格未定 |
| '97年 | ぷりてぃ電波ジャック(仮題)/メディアエンターテイメント/価格未定 |
| '97年 | DREAM SQUARE 山田 まりや/ビデオシステム/3800円 |

## 発売日未定のソフト

mr. BONES/セガ/5800円
真説サムライスピリッツ武士道烈伝/エス・エヌ・ケイ/6800円
紫炎龍/童/価格未定
アクチャー ゴルフ/ナグザット/5800円
BLAM! マシーンヘッド/ヴァージン インタラクティブ/5800円
怪盗セイント・テール/トミー/6800円[予価]
パチンコ倶楽部/I.S.C./価格未定
センチメンタル・グラフティ/NECインターチャネル/価格未定
ボディ バイオニクス～驚異の小宇宙 人体/メディアクエスト/5800円
ハート オブ ダークネス/セガ/価格未定
エアーコマンダー/バンプレスト/5800円[予価]
MARICA～真実の世界～/ビクターソフト/5800円[予価]
卒業S(仮題)/NECインターチャネル/6800円[予価]
カオスシード/ネバーランドカンパニー/価格未定
ドラゴンナイト/エルフ/価格未定
大江戸ルネッサンス/パック・イン・ソフト/価格未定
東京立身出世伝(仮題)/ナグザット/　5800円
真髄・碁仙人(仮題)/J・ウイング/価格未定
RAYMAN2(仮題)/UBIソフト/価格未定
神罰 人生の意味/ガイナックス/価格未定
開運!なんでも鑑定団/テレビ東京/5000円
囲碁/アスキー/6800円[予価]
ARENA(仮題)/ソフトバンク/価格未定
HOUSING/スーパーソフトウェア/価格未定
HOUSING CATALOG/スーパーソフトウェア/価格未定
Super301 S.Q.(仮題)/日本物産/価格未定
US ドラッグチャンプ(仮題)/日本物産/価格未定
V.R.麻雀(仮題)/日本物産/価格未定
ダービースタリオン・サターン(仮題)/アスキー/価格未定
現代大戦略 Strikes(仮題)/システムソフト/価格未定
マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪(仮題)/システムソフト/価格未定
パチンコファイター(仮題)/プレ・ステージ/価格未定/
テラクレスタ3D(仮題)/日本物産/5800円[予価]
モンスターメーカー～ホーリーダガー/NECインターチャネル/6800円
X-JAPAN2(仮題)/セガ/価格未定
ダンジョン・マスター(仮題)/ビクターソフト/価格未定
スワッグマン/ビクターソフト/価格未定
マーヴル・スーパーヒーローズ/カプコン/価格未定
ロックマンX4/カプコン/価格未定
ぷるるん! シェイプUPガール(仮題)/J・ウイング/価格未定
ソニック・ザ・ファイターズ(仮題)/セガ/価格未定
My dream～オンエアが待てなくて～/日本クリエイト/価格未定
銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～/ハドソン/価格未定
MVPベースボール'96(仮題)/データイースト/価格未定
スタートリング・オデッセイ1-ブルーエボリューション/レイフォース/価格未定
スタートリング・オデッセイ2-魔竜戦争/レイフォース/価格未定
スタートリング・オデッセイ3-ミレニアムの聖戦/レイフォース/価格未定
わくわく7/サンソフト/価格未定
同級生2/NECインターチャネル/価格未定
下級生/エルフ/価格未定
もってけたまご/ナグザット/価格未定
汽船海賊(仮題)/ネバーランドカンパニー/価格未定
ルナ エターナルブルー/角川書店/価格未定
ときめきミュージックCD2(仮題)/コナミ/価格未定
ラストブロンクス/東京番外地/セガ/価格未定
バーチャファイター3/セガ/価格未定
新テーマパーク/エレクトロニック・アーツ・ビクター/5800円
レクイエム(仮題)/日本アートメディア/価格未定
スカイターゲット/セガ/価格未定
マンクスTT/セガ/価格未定
スーパーアドベンチャー ロックマン Episode 1「月の神殿」/カプコン/価格未定
スーパーアドベンチャー ロックマン Episode 2「死闘!ワイリーナンバーズ」/カプコン/価格未定
スーパーアドベンチャー ロックマン Episode 3「最後の戦い!!」/カプコン/価格未定
デジタルピンボール ～ラストグラディエーターズVer.9.7～/カゼ/価格未定
プロピンボール/イマジニア/5800円
ウエルカムハウス/イマジニア/5800円
ぱにっくちゃん/イマジニア/6800円
NHL パワープレイ '96/ヴァージン インタラクティブ/価格未定
幻想水滸伝/コナミ/価格未定

全国最大 世界初 インスタントプロバイダ
interQ®
すべての人にインターネット

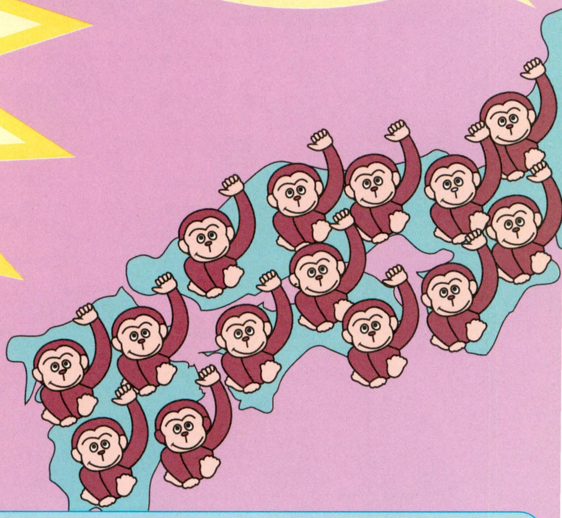
全国
33.6Kモデム
順次対応中!!

# セガ・サターン ユーザーの皆様へ ビッグニュース

## セガ・サターンモデムを お使いになれば

1. 3分でインターネット
2. クレジットカード不要
3. 使った分だけ後払い

プロバイダビジネスを始めませんか？
FC加盟店募集
詳細は0120-66-8699 (ハローキューツー)
残りセンターわずか!!



## interQはここがすごい!

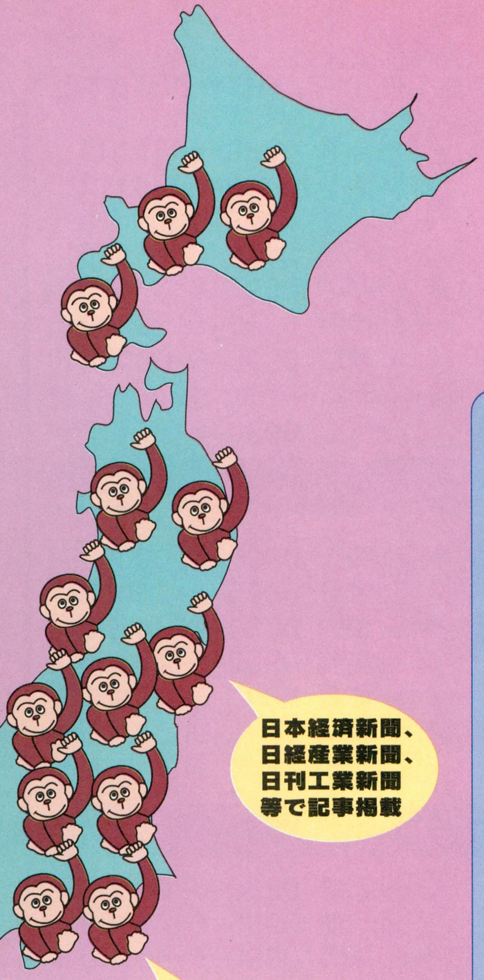
初期会費：なし
月会費：なし
登録手続：なし

ダイヤルQ2なので料金は後日TEL代と一緒にお支払い。
余分な費用はかかりません。
クレジットカード不要。他のプロバイダ加入の方大歓迎。
つながらなければインターQへ。他のメールアカウントも読めます。プロバイダを決める前に、とにかくインターネット体験したいあなたにぴったりです。

3分で接続

余裕のバックボーン大容量!!スピードが違います!!

3Mbps




詳しくは次のページへ

期間限定 **新センターOPENキャンペーン**

# 3分10円

**インターQなら使った分だけ後払い！**
**あなたは使わない時も払いますか？**

**2/1～2/末まで（期間限定）**

**武蔵野 三鷹・調布センター　福井センター**
**横須賀センター　姫路センター**

電話番号は次ページをご覧下さい。

上記以外のセンター及び上記のセンターも期間期間終了後は通常料金に戻ります。詳しくは次ページの広告にてご確認下さい。

## マイ-メール interQ my-mail

**メールアドレス無料発行!!**

・あなたのメールアドレスをお好みのニックネームで無料発行致します。
・ホームページ上でお申し込みください。
・セガサターンからできない場合がございます。できない場合は通常のPCにてお試し下さいませ。

**只今お申し込みの方全員に**

**Jam Jam Daily Mail限定版 毎日無料配信中!!**
インターネット関連の情報満載。

**http://www.interq.or.jp**

## ウェブガイド interQ www-guide

**ホームページベストチョイス**

**あなたが見たい**
**ホームページはここにある!!**

・サーチエンジンカタログ
・ホームページランキング
・おすすめホームページツアー
・役立ちツール集

**http://www.interq.or.jp**

期間限定

## 無料お試しダイヤル!!

・回線に限りがあります。
話中の際はご容赦下さい。
・話中の場合、期間終了の場合は最寄りのインターQのセンターに電話番号を変更してご利用下さい。
電話番号以外の設定はそのままでお使いなれます。

無料 **03-5410-8861**

全国最大 世界初 インターキュー

# interQ インターキュー

初期会費なし・月会費なし・登録手続なし
使った分だけ後払い・おトクな1分20円　最初の20秒無料!!

## 北海道・東北　エリア

| | 市外局番 | | |
|---|---|---|---|
| 北海道 | 011 | 札幌 | 0990-6-07777 |
| 宮城 | 022 | 仙台 | 0990-6-27777 |

## 関　東　エリア

| | | | |
|---|---|---|---|
| 栃木 | 028 | 宇都宮 | 0990-6-32222 |
| 群馬 | 0272 | 前橋 | 0990-6-29999 |
| 群馬 | 0273 | 高崎 | 0990-6-49999 NEW |
| 茨城 | 029 | 水戸 | 0990-6-04000 |
| 千葉 | 043 | 千葉 | 0990-6-23333 |
| 千葉 | 0471 | 柏 | 0990-6-05000 NEW |
| 千葉 | 0473 | 松戸 | 0990-6-04444 |
| 千葉 | 0474 | 船橋 | 0990-6-43333 |
| 埼玉 | 0492 | 川越 | 0990-6-06000 |
| 埼玉 | 048 | 大宮 | 0990-6-14444 * |
| 埼玉 | 0429 | 所沢 | 0990-6-07000 NEW * |
| 埼玉 | 0485 | 熊谷 | 案内 03-5410-8866 近日 |
| 埼玉 | 0489 | 越谷 | 0990-6-42000 |
| 東京 | 03 | 東京 | 0990-6-28888 |
| 東京 | 0426 | 八王子 | 0990-6-15000 |
| 東京 | 0423 | 国分寺 府中 | 0990-6-17000 |
| 東京 | 0425 | 立川 | 0990-6-18000 |
| 東京 | 0422 0424 | 武蔵野 三鷹、調布 | 0990-6-19000 ** |
| 神奈川 | 045 | 横浜 | 0990-6-37777 |
| 神奈川 | 044 | 川崎 | 0990-6-24444 |
| 神奈川 | 0466 | 藤沢 | 0990-6-34444 |
| 神奈川 | 0463 | 平塚 | 0990-6-21000 NEW |
| 神奈川 | 0427 | 相模原 | 0990-6-15555 |

| | 市外局番 | | |
|---|---|---|---|
| 神奈川 | 0462 | 厚木 | 0990-6-22000 |
| 神奈川 | 0467 | 鎌倉 茅ヶ崎 | 0990-6-41000 |
| 神奈川 | 0468 | 横須賀 | 0990-6-33111 NEW |

## 北陸・甲信越　エリア

| | | | |
|---|---|---|---|
| 長野 | 026 | 長野 | 0990-6-23000 NEW |
| 山梨 | 0552 | 甲府 | 0990-6-24000 NEW |
| 新潟 | 025 | 新潟 | 0990-6-12222 |
| 富山 | 0764 | 富山 | 0990-6-23111 |
| 福井 | 0776 | 福井 | 0990-6-28111 |
| 石川 | 0762 | 金沢 | 0990-6-25000 NEW |

## 東　海　エリア

| | | | |
|---|---|---|---|
| 静岡 | 054 | 静岡 | 0990-6-25555 |
| 静岡 | 053 | 浜松 | 0990-6-35555 |
| 愛知 | 052 | 名古屋 | 0990-6-47777 |
| 愛知 | 0532 | 豊橋 | 0990-6-27000 NEW |
| 愛知 | 0565 | 豊田 | 0990-6-28000 NEW |
| 愛知 | 0568 | 春日井 | 案内 03-5410-8866 近日 |
| 愛知 | 0586 | 一宮 | 案内 03-5410-8866 近日 |
| 岐阜 | 058 | 岐阜 | 0990-6-45555 |
| 三重 | 0593 | 四日市 | 0990-6-29000 NEW |

## 関　西　エリア

| | | | |
|---|---|---|---|
| 滋賀 | 0775 | 大津 | 案内 03-5410-8866 近日 |
| 京都 | 075 | 京都 | 0990-6-26666 |
| 大阪 | 0726 | 茨木 高槻 | 0990-6-32000 |
| 大阪 | 06 | 大阪 | 0990-6-48888 |
| 大阪 | 0722 0723 | 堺 | 0990-6-36666 ** |

| | 市外局番 | | |
|---|---|---|---|
| 大阪 | 0720 | 枚方 寝屋川 | 0990-6-35111 |
| 大阪 | 0727 | 伊丹 箕面 | 0990-6-36111 NEW |
| 大阪 | 0724 | 岸和田 泉南 | 案内 03-5410-8866 近日 |
| 奈良 | 0742 | 奈良 | 0990-6-46666 |
| 和歌山 | 0734 | 和歌山 | 0990-6-33000 |
| 兵庫 | 078 | 神戸 | 0990-6-00002 |
| 兵庫 | 0792 | 姫路 | 0990-6-00004 |
| 兵庫 | 0794 | 加古川 | 案内 03-5410-8866 近日 |
| 兵庫 | 0798 | 西宮 宝塚 | 0990-6-37111 |

## 四国・中国　エリア

| | | | |
|---|---|---|---|
| 岡山 | 086 | 岡山 | 0990-6-00005 * |
| 広島 | 082 | 広島 | 0990-6-20000 |
| 広島 | 0849 | 福山 | 0990-6-34000 NEW |
| 香川 | 0878 | 高松 | 0990-6-46000 |
| 徳島 | 0886 | 徳島 | 案内 03-5410-8866 近日 |
| 高知 | 0888 | 高知 | 案内 03-5410-8866 近日 |
| 愛媛 | 089 | 松山 | 案内 03-5410-8866 近日 |

## 九州・沖縄　エリア

| | | | |
|---|---|---|---|
| 福岡 | 093 | 北九州 | 0990-6-00008 |
| 福岡 | 0942 | 久留米 | 0990-6-47000 NEW |
| 福岡 | 092 | 福岡 | 0990-6-40000 * |
| 大分 | 0975 | 大分 | 0990-6-35000 |
| 長崎 | 0958 | 長崎 | 0990-6-37000 NEW |
| 熊本 | 096 | 熊本 | 0990-6-10000 |
| 鹿児島 | 099 | 鹿児島 | 案内 03-5410-8866 近日 |
| 沖縄 | 098 | 那覇 浦添 | 0990-6-38000 |

アナログ 28.8K 33.6K 対応　例→ 近日 は近日、開局予定です。NEW はNEW OPENです。近日 及び ● はフランチャイズ加盟店募集中

* は0429局、048局、086局、092局は同一局番で市外料金となる地域があります。
** は二つの市外局番が表記されている地域は、市外局番は異なりますが市内通話料金でご利用いただけます。

提供1

日本初 ぽっきり

# interQ ぽっきり300

## 時間無制限一回接続300円のみ

| 市外局番 | | | |
|---|---|---|---|
| 011 | 札幌 | 0990-5-81300 | 近日 |
| 022 | 仙台 | 0990-5-87300 | 近日 |
| 03 | 東京 | 0990-5-80300 | |
| 052 | 名古屋 | 0990-5-88300 | 近日 |
| 06 | 大阪 | 0990-5-87000 | 近日 |
| 082 | 広島 | 0990-5-86000 | 近日 |
| 092 | 福岡 | 0990-5-86300 | 近日 |

・入会金・年会費無料、使った分だけ後払い。
・接続トラブルの場合も料金は加算されますのでご了承下さい。
・接続方法は右記、設定手順をご覧下さい。
左記の番号をご指定下さい。

提供3

## 上手に接続できない方

24H

今日パソコンを買ってきた初心者の方でもOKです。お気軽にお電話下さい

インターネット接続サポート

ゴー！　ハローキューツー

**0990-5-08699**

提供5

## お問い合わせ

TEL　0120-81-8699（ハーイ！ハローキューツー）10：00〜23：00年中無休

FAX　03-3423-8699

Email　interq@interq.or.jp

NIFTY-Serve (PATIO)　ID:GFG07276　PASSWORD:Q2interQ

インターネットについて　0990-5-48999　提供2

みんなが知りたい最新WWWニュース!!　03(5410)8866 サービスにつながったら雑誌番号8770#を押してください。

# セガサターンでの設定手順

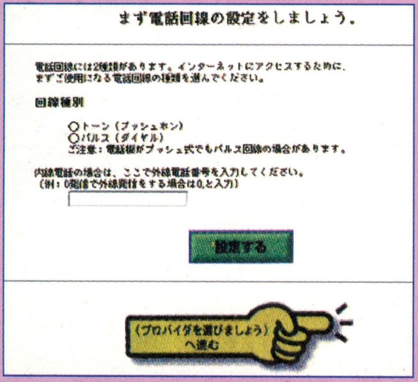
●インターQ GO!GO!を使えばすべて自動で行います
●MAC･WINDOWS･ザウルスの設定方法は0120-81-8699へ

■DNS（ネームサーバ）IPアドレス　210. 231. 231. 40　■ユーザID：guest　■パスワード：guest

## セガサターン本体の電源をＯＦＦにします。

❹の設定画面です。

❺の設定画面です。




❻❼の設定画面です。

❽の設定画面です。

❶1.セガサターンモデムを本体のカートリッジスロットに差し込みます。

❷電話のモジュラーコードをセガサターンモデムの「Lime in」と書いてあるモジュラージャックに差し込んで下さい

❸SEGASATURN インターネットのＣＤ－ＲＯＭをセットし、本体の電源を入れて下さい。

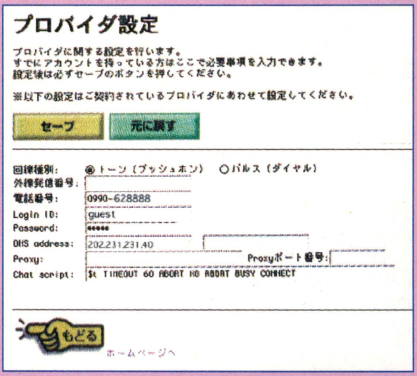
❹「操作方法＆接続手続き」にポインタを移動しパッドのＡボタンを押して下さい。

❺「STEP2」にポインタを移動しパッドのＡボタンを押して下さい。

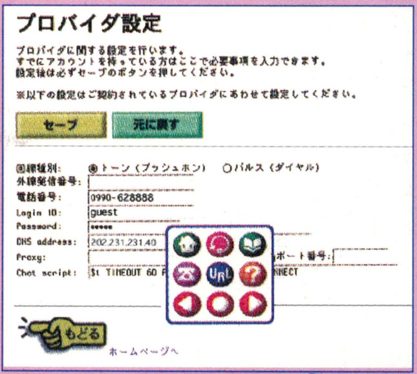
❻電話回線の設定を行います。使用する電話回線の種類（トーン・パスル）を選んで下さい。内線電話の場合は、ここで外線発信番号を入力して下さい。（通常は空欄のままです。）

❼電話回線の設定が終わったら「設定する」を押し画面の下へスクロールし、「プロバイダを選びましょう」のボタンを押して下さい。

❽「すでに契約をしている方」を押して下さい。




❾の設定画面です。




❾の設定画面です。

❿の設定画面です。

（ブックマーク）

⓭の設定画面です。

❾インターＱへ接続する設定を行います。
（下記のとおり設定して下さい。）
**回線種別**
：トーンorパスルのどちらかにチェック
**外線発信番号**
：（通常は空欄のまま）
**電話番号**
：最寄りのインターＱのアクセスポイント（前ページをご覧下さい）
**Login ID：guest**
**Password：guest**
**DNS address**
**：202.231.231.40**
ProxyとProxyポート番号は空欄のまま。
設定が終わったら必ず「セーブ」のボタンを押して下さい。

❿コントロールパッドの「スタート」ボタンを押してメニューを表示して、メニューの「URL」を押します。

⓫画面のキーボードからURLを入力します。「http://」のあとに「www.interq.or.jp/」を入力して「決定」を押します。（すべて小文字です。）

⓬「Yes」を押しますと、いよいよインターネットにアクセスです。

⓭インターＱのホームページ画面が出てきたら、ボタンを押します。よく見るホームページはこのように登録しておくと、簡単に呼び出せるので非常に便利です。気に入ったホームページは、このボタンで登録しましょう。

inter Q及びインターキューはインターキュー株式会社の登録商標です。一般第二種電気通信事業者A-04-531　通話料は別途かかります。ダイヤルQ2は一部ご利用になれない地域があります　Hot Cafeはハイパーネットの登録商標です。
詳しくは寄りのNTTにお問い合わせ下さい。 表示価格に消費税は含まれません。インターキュー株式会社　〒107 東京都港区南青山3-18-16南青山森ビル3階　0120-81-8699
NTT契約第31条に基づく表示　提供1　インターキュー株式会社　連絡先 03-3408-1616　番組名　interQ　回線設置場所 北海道、宮城県、岐阜県、愛知県、広島県、岡山県、新潟県、福岡県、熊本県、栃木県、東京都、千葉県、静岡県、神奈川県、埼玉県、兵庫県、奈良県、大阪府、京都府、沖縄県、滋賀県、和歌山県、群馬県、茨城県、長崎県、大分県、高知県、愛媛県、香川県、徳島県、三重県、富山県、福井県、石川県、長野県、山梨県、鹿児島県（広告内表示地域と同じ）標準利用時間　5分　標準利用料金　5分あたり100円　提供2　インターキュー株式会社　連絡先　03-3408-1616　番組名　interQ　回線設置場所　東京都　標準利用時間　5分　標準利用料金　5分あたり500円　提供3　インターキュー株式会社　連絡先　03-3408-1616　番組名　interQ　回線設置場所　東京都　情報料　1回接続に付き300円　提供5　インターキュー株式会社　連絡先　03-3408-1616　番組名　インターネット接続サポート　回線設置場所　東京都　標準利用時間　5分　標準利用料金　5分あたり500円　尚、提供1についてはキャンペーン中のものは利用料金　3分10円になっております。
(97-0120-970208)

# 惑星強襲 オヴァン・レイ

## クォヴァディス2

**'97.3.28発売予定**

セガサターン対応 ¥6,800(税抜)●2枚組

シミュレーション・RPG

# 初めての感動と興奮!!アニメとゲームの完全な融合に成功。

アサルトアーマー部隊を指揮し、過酷なミッションをクリアせよ!!

POINT
- ●70ステージ以上で多彩な戦闘と人間ドラマを繰り広げる!!
- ●キャラクター50人以上!!登場兵器多数!!
- ●ストーリーの要所にフルサイズアニメ挿入!!

製作総指揮：吉田 直人
総監督：板野 一郎
ゲーム監督：大津 民地
キャラクターデザイン：美樹本 晴彦
メカデザイン：藤田 一己
脚 本：吉川 惣司
音 楽：G.S.T.

**CAST**

オヴァン…小杉十郎太
ヒルダ……林原めぐみ
ディオン…子安 武人
ドナー……土井 美加
ザイコフ…立木 文彦
ネリー……三石 琴乃
シド………上田 祐司
ニッタ……石井 康嗣
エマ………玉川紗己子
テラード…石野 竜三
アグリ……柊 美冬

リアルタイムに変化する戦況。
プレイヤーには瞬時の決断が要求される。

※画面は全て開発中のものです。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼズの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

◆文化放送にて、毎週水曜日よる9:00~「浅田葉子のグラムスレディオナイト」ラジオドラマ絶賛放送中!!
◆クォヴァディス2、エンディング・テーマ『笠原弘子／そっと夜に泣こう』wea japanより4月10日発売決定!!
サウンドファイル(4月10日)ラジオドラマVol.1(4月25日ヒルダ・ベーレンス[C.V.林原めぐみ]ボーナストラック含)も順次リリース。

**グラムスは、スタッフを募集しています。**

●職種:①ゲームプログラマー ②2DCGデザイナー ③3DCGデザイナー ④サウンドクリエーター
●資格:高卒以上30歳位迄、①ゲーム業界での実務経験者、②③2DCG、3DCGの制作経験者④実務経験者
●応募方法:履歴書(写真貼付)及び職務経歴書を下記宛ご郵送ください。書類選考後、面接日時をご連絡します。
※履歴書送付先／右記住所の人事部TS係宛。※お問い合わせ先:人事部 TEL.03-3224-3131担当／横山、吉原

グラムス株式会社
〒106 東京都港区六本木3-5-27
六本木山田ビル3F
TEL:03-3224-3152
GLAMSインターネットホームページ
http://www.glams.co.jp/

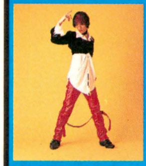
©GLAMS,INC.1997

きゃんきゃんバニー プルミエール(セガサターンソフト)
サンキュー版
定価3,900円(税抜)
好評発売中!!
18才未満の方は購入できません。商品の内容は一切変更されていません。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURN
推奨年齢
年齢制限
18才以上
ふたりでいれば、きっとあったかい
乙女たちの声が、夢の世界へ甘く誘う…。
ちょっとエッチな恋愛アドベンチャーゲーム。
画面写真は開発中のものです。
恋愛伝説・しみゅれーしょんADV
★ソフトの中に入っているアンケートハガキを送ってくれた方の中から抽選でオリジナルポスターを毎週100名様にプレゼント!! 締切は平成9年3月31日(火)当日消印有効です。
CAN CAN Bunny きゃんきゃん バニー
きゃんきゃんバニー
プルミエール2
©(株)アイデス/カクテル・ソフト/(株)キッド1996
恋愛アドベンチャー プルミエール2(2枚組)
発売中!!
(ソフトときゃんバニCDカレンダー)
定価7,500円(税抜)
通信販売のお知らせ 取り扱っているお店が近くにない時は通信販売をご利用ください。
お申し込みから3日以内に宅急便でご送付致しますので、お受け取りの際に送料・税込で8,755円お支払いください。尚、原則としてご返品はできませんのでご了承ください。
申し込み・問い合わせは
通販部☎ 03-5722-9977
受付時間 月~金 10:00~5:00まで
KID Kindle Imagine Develop
株式会社キッド 〒153東京都目黒区中目黒1-8-1 中目黒I・Tビル1F
ユーザーサポート 03-5722-6289
キッドホームページアドレス http://www.kid-game.com.

# '97 COSPA 新商品LINE UP!

## THE KING OF FIGHTERS'96

草薙 京 ★ｼﾞｬｹｯﾄ S.M.L.XL ￥34,800- 発売中
★ｸﾞﾛｰﾌﾞｾｯﾄ ﾌﾘｰｻｲｽﾞ ￥9,800- 発売中
★ﾊﾞｯｼﾞｾｯﾄ - ￥1,000- 発売中



八神 庵 ★ｼﾞｬｹｯﾄ M.L.XL ￥29,800- 発売中
★ﾛﾝｸﾞｼｬﾂ M.L.XL ￥19,800- 発売中
★ﾚｻﾞｰﾎﾞﾝﾃｰｼﾞﾊﾟﾝﾂ M.L ￥29,800- 発売中

マチュア ★ｺｽﾁｭｰﾑｾｯﾄ S.M.L ￥34,800- 発売中
バイス ★ｺｽﾁｭｰﾑｾｯﾄ S.M.L ￥34,800- 発売中

テリー ★ｷｬｯﾌﾟ ﾌﾘｰｻｲｽﾞ ￥3,800- 発売中

©SNK

## 女神異聞録ペルソナ

★聖ｴﾙﾐﾝ学園男子制服
(ｼﾞｬｹｯﾄ、ﾊﾟﾝﾂ、ﾜｯﾍﾟﾝ、校章)
S.M.L.XL ￥49,800- 発売中
★聖ｴﾙﾐﾝ学園女子制服
(ﾌﾞﾗｳｽ、ｽｶｰﾄ、ﾈｸﾀｲ、ﾜｯﾍﾟﾝ、校章)
S.M.L ￥39,800- 発売中

★聖ｴﾙﾐﾝ学園ﾜｯﾍﾟﾝ ￥1,980- 発売中
★聖ｴﾙﾐﾝ学園校章 ￥600- 発売中

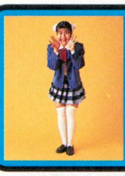
© ATLUS1996

## プリクラ大作戦

© ATLUS1996

★ｸﾗﾗｺｽﾁｭｰﾑｾｯﾄ S.M.L ￥34,800- 発売中
(帽子、ﾜﾝﾋﾟｰｽ、ｸﾞﾛｰﾌﾞ)
★ｷﾗﾗｺｽﾁｭｰﾑｾｯﾄ S.M.L ￥34,800- 発売中
(帽子、ﾜﾝﾋﾟｰｽ、ｸﾞﾛｰﾌﾞ)
★ｸﾗﾗｽﾃｯｷ - ￥14,800- 発売中
★ｷﾗﾗｽﾃｯｷ - ￥14,800- 発売中
ステッキはﾌﾟﾗｷｬｽﾄ製です。

## スーパーリアル麻雀PV



★月浪学園高等学校女子制服
(ｼﾞｬｹｯﾄ、ﾌﾞﾗｳｽ、ﾘﾎﾞﾝ、ｽｶｰﾄ) 初回校章付き。
S.M.L.XL ￥34,800- 発売中
★月浪学園高等学校校章 ￥500- 発売中

©1994 SETA CORPORATION

**COSPA**
**COSTUME PARADISE**

## Noël

★江珂女子高等学校制服 S.M.L.XL
(ｼﾞｬｹｯﾄ、ｴﾝﾌﾞﾚﾑ、ｽｶｰﾄ、ﾘﾎﾞﾝ)
￥34,800- 発売中

© 1996 PIONEER LDC,INC.

## ブレイクエイジ

★ﾌﾞﾚｲｸｴｲｼﾞｼﾞｬｹｯﾄ M.L
￥34,800-発売中 (黒も有り)

© ZHIEMAY BATOW 1994-1996/ ASCII Corp.1994-1996

■ｺｽﾊﾟｻｲｽﾞ■
S：身長 155cm〜160cm
ｳｴｽﾄ 58cm〜62cm
M：身長 161cm〜166cm
ｳｴｽﾄ 63cm〜67cm
L：身長 167cm〜172cm
ｳｴｽﾄ 68cm〜72cm
XL：身長 173cm〜178cm
ｳｴｽﾄ 73cm〜77cm

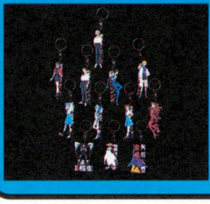
## VirtuaFighter3

★ｼﾞｬｯｷｰ革ｼﾞｬｹｯﾄ S.M.L.XL
￥48,000- 発売中
背中のファイヤーパターンも本革製！
限定品に付きお早めに！

©SEGA 1996

## 新世紀エヴァンゲリオン

★カヲルTシャツ S.M ￥2,200- 発売中
★決戦兵器Tｼｬﾂ M.L ￥2,300- 発売中
★02トレーナー M.L ￥4,800- 発売中
02トレーナーは畜光塗料で目が光る！



★ｴｳﾞｧﾝｹﾞﾘｵﾝｷｰﾎﾙﾀﾞｰ
ｼﾝｼﾞ・ﾚｲ・ｱｽｶ・ﾐｻﾄ・ﾘﾂｺ
ｶｦﾙ・第三使徒・初号機
ペンペン 各￥500-

©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京・NAS

## STREET FIGHTER ZERO2

★ZERO2ｷｰﾎﾙﾀﾞｰ
さくら、ﾛﾚﾝﾄ、元
ｻﾞﾝｷﾞｴﾌ、ﾀﾞﾙｼﾑ
+ZERO 全ｷｬﾗｸﾀｰ
各￥500-
★ﾊﾞｲｵﾊｻﾞｰﾄﾞﾄﾚｰﾅｰ M.L
各￥4,800- 発売中 (ｱｯｼｭも有り)

A

B

C

©CAPCOM1996

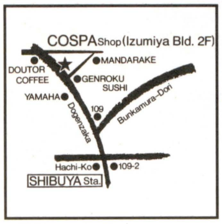
かつら 65 cm ￥12,800-
[PINK GREEN LIGHT-PUPLE PUPLE RED YERROW SKYBLUE BROWN BLACK BLOND BLUE] その他各種スタイル取扱中。かつらのオーダーも承っております。

ご注意：商品は写真と異なる場合がございます。また、掲載された商品は予告無く仕様、価格を変更する場合があります。ご了承ください。

## 通販方法

◆まずはお電話で商品の在庫を確認して下さい。◆代金のお支払いは、住所、氏名、電話番号、希望商品名、サイズ、色、数量を明記した紙、商品の合計金額×1.03（消費税）＋送料500円、分の現金書留を〒150東京都渋谷区神泉町7-6芦沢ビル2F（株）コスチュームパラダイス『通販係』（TEL03-3770-3551/FAX03-3770-9505）まで、ご送付下さい。◆発売前の商品の予約も全額入金された方から優先的に商品を発送いたします。
◆商品は数に限りがございます。お早めにご入金下さい。

売り切れ御免！
**お早めにっ!!**



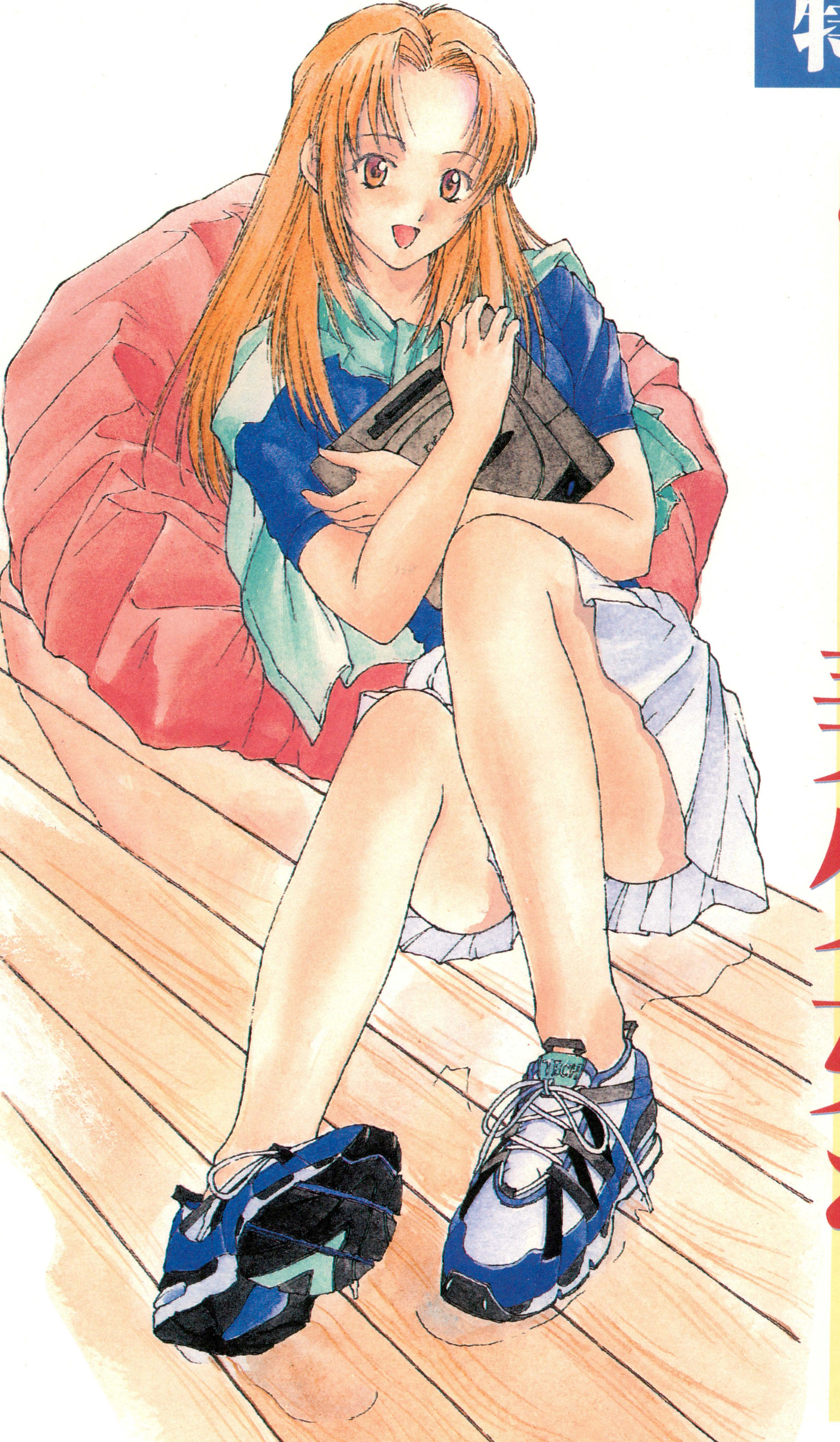

COSPA SHOP（コスパショップ）
TEL/FAX 03 (3770) 3383
〒150 東京都 渋谷区 道玄坂 2-11-1
泉屋ビル 2F
営業時間：12：30OPEN〜20：30CLOSE
水曜定休 平日 15：00〜16：00 は休憩時間

■コスチュームのオーダーメイドも承っております。注文方法等は、コスパショップまでお気軽にお電話でお問い合わせください。

## 特集

# もっと美少女を！

## ～サターン系美少女の傾向と未来～



illustration/にしき義統

●よく美少女ゲームの雑誌広告を見ていると、そこのメーカーが独自に考え出したゲームジャンルが書かれていたりするでしょ？ ゲームは実際に起動しているところを見ないと本当の雰囲気が伝わらないけれど「少しでもゲームの感じを伝えたい」という熱い思いが込められているのも事実。ということで、ジャンルに注目しましょう!!

# GAL'S GA

## 美少女ゲーム分類Map

美少女ゲームの定義、そして魅力とはいったいなんだろう？ ジャンルではない、本質的なカテゴリーで分類してみよう。

### 彼女はオレが育てる

●卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション／リバーヒルソフト
●メルティランサー～銀河少女警察2086～／イマジニア
●はいぱぁセキュリティーズS／パック・イン・ソフト
●プリンセスメーカー2／マイクロキャビン
●大運動会／インクリメントP

●誕生S～Debut～／NECインターチャネル

### 主役は私!

●メタルファイター♥MIKU／ビクターエンタテインメント

### もっと私を知って!!

●THE MAKING OF NIGHTRUTH／ソネット・コンピュータエンタテイメント
●MAKING OF NIGHTRUTH VOICE SELECTION／ソネット・コンピュータエンタテイメント
●天地無用！ 魎皇鬼ごくらく CD-ROM for SEGA SATURN／ユーメディア（アローマ）
●バーチャファイターCGポートレート VOL. 1 サラ・ブライアント／セガ
●結婚前夜／小学館プロダクション
●バーチャファイターCGポートレート VOL. 4 パイ・チェン／セガ
●だいな♥あいらん 予告編／ゲームアーツ
●銀河お嬢様伝説ユナ Mika Akitaka Illust works／ハドソン

### おまえしかいない

●結婚 Marriage／小学館プロダクション
●銀河お嬢様伝説ユナRIMIX／ハドソン
●ROOM MATE～井上涼子～／データムポリスター
●m～君を伝えて～／ネクサスインターラクト

### おまえに会いたい!

●ギャルズパニックSS／毎日コミュニケーションズ
●美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック／BMGビクター・翔泳社
●ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～／ソネット・コンピュータエンタテイメント
●ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～／ソネット・コンピュータエンタテイメント

●ときめきメモリアル対戦ぱずるだま／コナミ
●麻雀四姉妹 若草物語／ナグザット
●魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ／イマジニア

●マイ・ベスト・フレンズ～St. アンドリュー女学園編～／アトラス
●女子高生の放課後… ぷくんパ／アテナ
●ホーンデット・カジノ／ソシエッタ代官山
●スーパーリアル麻雀PV／セタ
●アイドル麻雀ファイナルロマンス2／アクス講談社
●スーパーリアル麻雀グラフィティ／セタ
●麻雀ハイパーリアクションR／サミー工業
●アイドル麻雀ファイナルロマンスR／アスク講談社
●麻・雀・天・使エンジェルリップス／日本システム

## ところで美少女ゲームって、どんなゲーム？

今号の特集は、" サターンの美少女ゲームとそれらに登場する魅力的な女の子たちを総括することによって、これから世に出てくる美少女ゲームの傾向が明きらかになるのではなかろうか？" という推論のもとに構成してるんだけど、このあまりによく使われる " 美少女ゲーム " とはいったいどんなゲームのことをさす言葉なのだろうか？

パソコンゲーム業界では"18禁のアダルトソフト" の類義語としてよく使われることがあるけれど、この特集におけるサターン版美少女ゲームは、このように定義づけた。①明らかにメインキャラクターが女の子である。②ストーリーがプレーヤーもしくはその女の子を中心に展開してゆく。③女の子のビジュアルシーンをフィーチャーしている。④ゲーム中にプレーヤーキャラと女の子とのあいだで、会話などのコミュニケーションがとられる。⑤実写モノではない。

以上の条件をすべて満たしているゲームの総称とする。「うーぬ、それは無理があるんじゃないの～？」とか「いや、そんなにカルく定義づけられるものじゃなくてさぁ……」とこだわる読者もいるだろうが、なかなかシンプルかつ的を射た定義じゃないかな？　と思うのですが。

それで、まずはいままで発売された美少女ゲームを分類し、" 今日の美少女ゲーム" の傾向を探ってみようではないか！　と考えました。

# ME MAP

過去の美少女ゲームをここで総決算すると……。
いままで知らなかった魅力が見えてくる。

- ●～制服伝説～プリティファイターX ／イマジニア
- ●美少女戦士セーラームーン SUPERS～ VariousEmotion～ ／イマジニア
- ●ブルーシード～奇稲田秘録伝～ ／セガ
- ●天地無用!登校無用 アニラジコレクション ／エクシング

**あ、コレってアレ?**

- ●魔法騎士レイアース ／セガ
- ●天地無用! 魅御理温泉湯けむりの旅 ／ユーメディア（アローマ）
- ●爆れつハンター ／アイマックス
- ●神秘の世界エルハザード ／パイオニアLDC

**周りでなにかが起こってる**

- ●ゆみみみっくすREMIX ／ゲームアーツ
- ●宝魔ハンターライム PerfectCollection ／アスミック
- ●EVE burst error ／シーズウェア・イマジニア

**このオレ様に勝負を挑むってか!?**

- ●アイドル雀士スーチーパイ Special ／ジャレコ
- ●アイドル雀士スーチーパイ REMIX ／ジャレコ
- ●アイドル雀士スーチーパイII ／ジャレコ
- ●ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和 ／ナツメ
- ●スーパーリアル麻雀PVI ／セタ
- ●GALJAN ／童
- ●麻雀同級生Special ／メイクソフトウェア

- ●エターナルメロディー ／メディアワークス
- ●アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す❤ ／ヒューマン
- ●NIGHTRUTH―Explanation of the paranormal―#01"闇の扉" ／ソネット・コンピュータエンタテイメント
- ●プリクラ大作戦 ／アトラス
- ●タイムギャル&忍者ハヤテ ／エクゼコ・デベロップメント

**彼女とともに進め!**

- ●サクラ大戦 ／セガ
- ●ときめきメモリアル ～forever with you～ ／コナミ
- ●同級生if ／NECインターチャネル

- ●きゃんきゃんバニー・プルミエール ／キッド
- ●野々村病院の人々 ／エルフ
- ●きゃんきゃんバニー・プルミエール2 ／キッド
- ●NIGHTRUTH―Explanation of the paranormal―"Maria" ／ソネット・コンピュータエンタテイメント

**僕は誰が好きなんだ!?**

## ゲームと登場キャラの傾向がバッチリ!

単純にゲームジャンルで分類したのでは、「ああ、麻雀ゲームってたくさん出てるなぁ」とか「やっぱりアドベンチャーゲームが少ない」といったことくらいしかわからない。というわけで編集部が独自の視点で分類し、それをマップにしたのが上だ！ ジャンルだけでなくゲーム内容や原作の有無、移植かオリジナルかなど、あらゆる要素を加味して作られた永久保存版!! と言ってしまいたいくらいリキの入ったものだ。美少女ゲームに詳しくない人でも、ひと目で美少女ゲームの現状と傾向を把握することができる。詳しい読者はニヤニヤしながらご覧あれ！

●**もっと私を知って!!**
データベースあるいはポートレイトのような資料的なソフト。またはデジタルコミック色が強いもの。基本的にゲーム的要素は薄い。

●**おまえしかいない**
プレーヤーがひとりのキャラクターと日々を過ごすタイプ。

●**主役は私!**
コンテストや大会で1番になることを目標に、女の子たちががんばる。

●**僕は誰が好きなんだ!?**
主人公が複数の女性たちとコミュニケーションをとりながら、本当に好きな子を見つける。

●**彼女とともに進め!**
プレーヤーが女の子たちと一緒に目的を達成する（プレーヤーが女の子であることも）。

●**彼女はオレが育てる**
プレーヤーが女の子を育成するタイプ。

●**あ、コレってアレ?**
コミックやアニメなどをゲーム化したもの。

●**周りで何かが起こってる**
周辺で起こる事件や問題に、女の子たちが巻き込まれる。

●**このオレ様に勝負を挑むってか!?**
プレーヤーに女の子たちが勝負を挑む。

●**おまえに会いたい!**
ゲームをクリアーしてエッチな女の子のグラフィックを観ることがメインのもの。

### 美少女ゲームジャンル考

●ハツラツとした女の子たちの表情とビジュアルの斬新なアングルが好評の『大運動会』（インクリメントP）は、"熱血美少女スポ根SLG"なるジャンル名が広告に記述されている。登場する女の子はみんなカワイイし、随所にエッチな空気が漂うビジュアルだけど、ゲームはまさしく、スポ根漫画もビックリのアツい物語が繰り広げられるのだ。

気になるカノジョをキーワードで分類する

# 美少女キャラクター INDEX

今度は美少女ゲームに登場する女の子たちを大きく6種類に分けてみた。まるで女子校の卒業アルバムを見ているような感じかもしれないが、掲載した女の子は各キーワードの代表例だと思ってほしい。好みの女の子を探すもよし、売れてる美少女ゲームの人気について考えるもよし。キミの好きな子はいるかな？

## 美少女ゲームジャンル考

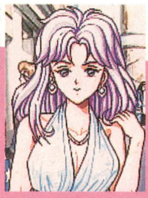
●ストレートで、かつインパクト満点のジャンル付けといえばやはり『m～君を伝えて～』（ネクサスインターラクト）を紹介しないわけにいかないんじゃないかな？〝交換日記シミュレーション〟ですからね。この短いひと言は、ゲーム内容を想像しやすく、わかりやすく、そして魅惑的だと思わない？

## アダルト

●主人公を含むほかのキャラよりも年上である場合が多い。
●色気があり、服装は派手か、まったく逆にシックである。
●男性を包み込む母性的な雰囲気を持つ女性も少なくない。

楠忍

誕生S

鏡魅羅

ときめきメモリアル ～forever with you～

野々村亜希子

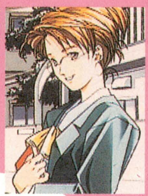
野々村病院の人々

成瀬かおり

同級生if

神崎すみれ

サクラ大戦

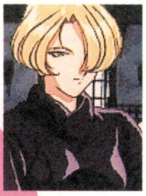
芹沢よしこ

同級生if

南条理恵

アイドル雀士スーチーパイ シリーズ

斉藤真子

同級生if

マリア・タチバナ

サクラ大戦

氷室深雪

きゃんきゃんバニー プルミエール

藤枝あやめ

サクラ大戦

正樹夏子

同級生if

シリア・フラット

EVE burst error

神楽葉月

ときめき麻雀パラダイス 恋のてんぱいビート

香川

EVE burst error

## 清純

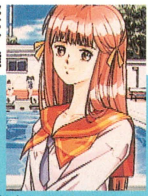
●誰からも親しまれる性格のよさが、発言や行動に表われる。
●シャンプーの香りを感じさせる清潔な女性がほとんど。
●愛より恋が似合う、大人の1歩手前といった印象を受ける。

スワティ

きゃんきゃんバニー プルミエール2

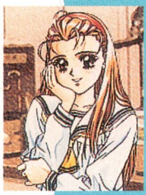
ティナ・ハーヴェル

エターナルメロディ

桜木舞

同級生if

皐月菖蒲

ときめき麻雀パラダイス 恋のてんぱいビート

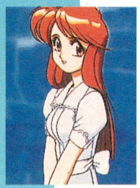
安田舞奈

卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション

ウェンディ・ミゼリア

エターナルメロディ

井上涼子

ROOM MATE

片桐志穂

アイドル雀士スーチーパイ シリーズ

虹野沙希

ときめきメモリアル ～forever with you～

真宮寺さくら

サクラ大戦

藤原綾

スーパーリアル麻雀PV

藤崎詩織

ときめきメモリアル ～forever with you～

藤村さおり

誕生S

## メガネ

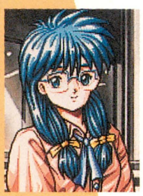
●見ためから想像できるように頭がよい。
●内向的でどちらかというと地味なほう。
●しかし恋愛は情熱的な女の子が多い。

石橋美佐子

卒業II

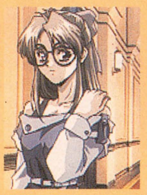
メイヤー・スティシア

エターナルメロディ

如月未緒

ときめきメモリアル ～forever with you～

佐々木留美

アイドル雀士スーチーパイ シリーズ

御堂真弥子

EVE burst error

桜庭ひかる

きゃんきゃんバニー プルミエール2

李紅蘭

サクラ大戦

高野みどり

同級生if

藤崎美夏

アイドル麻雀 ファイナルロマンスR

「アイドル雀士スーチーパイRemix」©1995 JALECO LTD.All rights reserved./「アイドル雀士スーチーパイⅡ」©JALECO LTD./「サクラ大戦」©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996 ©RED 1996
「野々村病院の人々」©ELF.1996/「エターナルメロディ」©1996 MediaWorks inc./「バトルアスリーテス 大運動会」©1996 AIC/iPC/「ときめき麻雀パラダイス 恋のてんぱいビート」
©1995 SONNET ©1995 VARIE/「スーパーリアル麻雀PV」©1994,1995 SETA Co.,LTD./「きゃんきゃんバニープルミエール2」©(株)アイデス/カクテルソフト/(株)キッド1996

## 制服

●制服の役割上、大人の女性が多い。
●どことなくエッチな印象を与える。
●女の子の性格は当然さまざまである。

御崎恭子
アイドル雀士スーチーパイシリーズ

間宮千里
野々村病院の人々

セシル・デリンジャー
アイドル雀士スーチーパイシリーズ

アイリス・ミール
エターナルメロディ

西野絵利佳
アイドル雀士スーチーパイシリーズ

牧野利恵
野々村病院の人々

槙枝早苗
アイドル雀士スーチーパイシリーズ

堀 真純
同級生if

天野麻衣
アイドル雀士スーチーパイシリーズ

野際美保
野々村病院の人々

河本小百合
アイドル雀士スーチーパイシリーズ

## ロリータ

●実際の年齢より下に見られることがほとんど。
●性格は案外しっかりしている。
●ロマンチックな恋愛を求める傾向がある。

水野佑紀
アイドル雀士スーチーパイシリーズ

谷田利佳
卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション

ミルキーパイ
アイドル雀士スーチーパイⅡ

早坂 晶
スーパーリアル麻雀ＰＶ

涼暮水無
ときめき麻雀パラダイス 恋のてんぱいビート

樹 桃子
野々村病院の人々

篠崎ありす
アイドル雀士スーチーパイⅡ

サウディ
きゃんきゃんバニープルミエール2

小泉りな
アイドル麻雀ファイナルロマンスＲ

アイリス
サクラ大戦

桜井美優里
アイドル雀士スーチーパイシリーズ

キャラット・シールズ
エターナルメロディ

早乙女優美
ときめきメモリアル ～forever with you～

田中久美
誕生Ｓ

鈴木美穂
同級生if

伊東えみり
だいな♥あいらん

## スポーティー

●活動的でさわやかなイメージに包まれている。
●ショートカットでボーイッシュな子がほとんど。
●性格はサバサバしているが、嫉妬深い女性が多い。

田中美沙
同級生if

桐島カンナ
サクラ大戦

リラ・マイム
エターナルメロディ

黒川さとみ
同級生if

桜木京子
同級生if

一文字つかさ
アイドル雀士スーチーパイⅡ

伊藤涼子
野々村病院の人々

遠野みづき
スーパーリアル麻雀ＰＶ

清川 望
ときめきメモリアル ～forever with you～

石鍋 環
きゃんきゃんバニープルミエール2

神崎あかり
バトルアスリーテス大運動会

伊東亜紀
誕生Ｓ

島木加奈
野々村病院の人々

法条まりな
ＥＶＥ burst error

### 美少女ゲームジャンル考

●ストレートでシンプルといえば、『ゆみみみっくすＲＥＭＩＸ』（ゲームアーツ）の〝インタラクティブ コミック〟や、『ＥＶＥ burst error』（イマジニア）の〝マルチサイトアドベンチャー〟あたりが代表かな？ 余計な説明をしないほうが、逆にゲームのイメージが伝わりやすいこともある、という見本といえるよね。

『卒業II ネオ・ジェネレーション』©HEADROOM/TENKY ©1995 RIVERHILL SOFT INC./『アイドル麻雀ファイナルロマンスＲ』©VIDEO SYSTEM/すぎやま現象 1996
『誕生Ｓ』©1996 NEC Interchannel,LTD.LICENCED BY HEADROOM/『EVE burst error』©C's Ware All Rights Reserved.『ROOM MATE』©DATAM POLYSTAR/ROOMMATE PROJECT
『同級生if』©1996 NEC Interchannel,LTD. LICENCED BY elf/『ときめきメモリアル forever with you』©1994 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

# 徹底研究 いまこんな子がイケてる

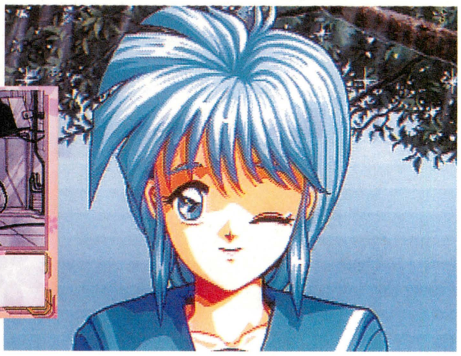
美少女ゲームジャンル考

●ジャンルというよりはキャッチフレーズに近いのだけど、『アイドル麻雀ファイナルロマンスR』（アスク講談社）の広告には〝ゲームセンターでインカムNo.1ゲーム〟という文字が目をひいた。ジャンルだけでなく、こういったうかい文句にもおもしろいものがけっこうあるぞ。

美少女ゲームタイトル別にキャラクターの傾向を分析すると、どのゲームにも運動音痴で勉強ができる女の子とか、タカビーなお嬢様タイプとか似たような設定を持ったキャラクターが多数存在する。美少女ゲームの多くは育成シミュレーションタイプということでジャンルが同じという理由もあると思うし、キャラクターの個性をはっきりと表現するためということも関係していると考えられる。これが〝文化系〟や〝運動系〟などの特性別に見た比較ならばイメージとして摑みやすいが、〝美少女ゲームの登場キャラクター〟といった大きな枠のなかではどんな子が人気かちょっと分かりづらい。

そこで、サターンで発売されている美少女を項目分けし、その傾向を分析していきたいと思う。最後には「美少女ゲームキャラとはこんな子を言うのだ!!」といった代表的なキャラクターを作るという訳だ。いったいどんな子が登場するだろう。

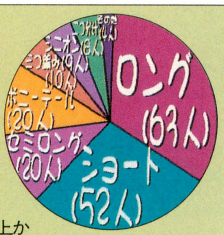
⬇➡もしかしたら人気のあのキャラクターとまったく同じものになったりして。



## 検証1 髪形

**1位**
**ロング**
**2位 ショート**
**3位 セミロング**

藤崎詩織

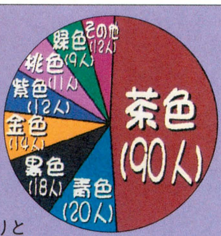



データを見るとわかるが2位ショートを除くと、上からロング、セミロング、ポニーテール、三つ編みと基本的に長い髪形ばかりそろった。美少女キャラクターの髪は長いほうが人気がでるということなのだろうか？ またロングは『ときめきのメモリアル』の藤崎詩織や『同級生〜if〜』の桜木舞など主役キャラクターに多く見られる。

## 検証2 髪の色

**1位**
**茶**
**2位 青**
**3位 黒**

御崎恭子

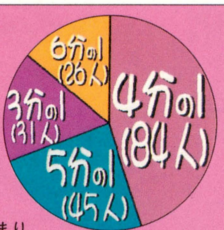



髪の毛の色は、妥当なところで茶が1位。やっぱりといった結果か。2位は黒や金色など実在する髪の毛の色が上位を占めるかと思ったが意外にも青。赤、緑といった色のほうが多いように思えるけども実際は違うようだ。またグレーや紺といった実際の髪の色に近いものが少ないのも意外な結果といえるのでは。

## 検証3 目の面積比

**1位**
**4分の1**
**2位 5分の1**
**3位 3分の1**

吉沢弓美

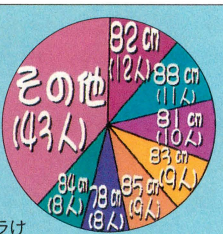



目の面積比とは、顔と目との面積比較のこと。つまりどれだけ大きい目をしているかということである。1位の4分の1はほぼ平均的なサイズといっていいと思われる。『誕生Ｓ』の成沢みかんのようにあどけなさの残る女の子ほど目の比率は高く、『野々村病院の人々』の野際美穂のように大人の女性になるほど低くなる傾向にある。

## 検証4 バストサイズ

**1位**
**82センチ**
**2位 88センチ**
**3位 81センチ**

藤崎夏美




85センチ前後がいちばん多いかと思ったが結構バラけた。また90センチを超えるキャラクターがもっとたくさんいるように思えるがそうでもないようだ。ちなみに5センチ単位で集計すると1位が80〜85センチ(48人)、2位が85〜90センチ(32人)、3位が76〜80センチ(19人)という結果だ。これもキャラクターの年齢によるものだろう。

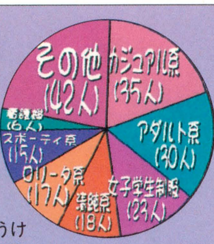
『スーパーリアル麻雀ＰⅥ』香山タマミ/来宮ゆかり/栗原真理/クリス・ガーランド/『アイドル麻雀ファイナルロマンスＲ』小泉りな/藤崎美夏/ケイト・ヤマムラ/速水涼子/千堂明日香/『アイドル麻雀ファイナルロマンス２』布川ミク/伊藤えみり/浅倉麗奈/槙原博美/中条瞳/池谷まりの/流川冴耶/宇都宮ゆか/須藤有紀/『スーパーリアル麻雀ＰⅤ』遠野みづき/藤原綾/早坂晶/『結婚〜Marriage〜』新井聖美/加藤美夏/志村まみ/高城麗子/中本静/『卒業２〜ネオ・ジェネレーション〜』石橋美佐子/犬塚さおり/シンディ桜井/谷由利佳/安田舞奈/『スーパーリアル麻雀グラフィティ』しょう子/芹沢香澄/芹沢未来/愛菜/悠/香織/『ＥＭＩＴ』田中百合/『プリクラ大作戦』クララ・アプリコット/キララ・アプリコット/『サクラ大戦』真宮寺さくら/桐島カンナ/神崎すみれ/マリア・タチバナ/李紅蘭/アイリス/藤枝あやめ/ミロク/『誕生Ｓ』伊東亜紀/藤村さおり/田中久美/木暮由佳/鈴麗/柿崎涼子/成沢みかん/本田みすず/楠忍/綾瀬未緒/『同級生〜if〜』桜木舞/桜木京子/高野みどり/黒川さとみ/鈴木美穂/田中美沙/仁科くるみ/佐久間ちはる/草薙やよい/斎藤亜子/田町ひろみ/成瀬かおり/堀真純/正樹夏子/斎藤真子/真行司麗子/芹沢よしこ/『ときめきメモリアル〜forever with you〜』『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』藤崎詩織/如月未緒/紐緒結奈/片桐彩子/虹野沙希/古式ゆかり/清川望/鏡魅羅/朝日奈夕子/美樹原愛/早乙女優美/館林見晴/『NIGHTRUTH Explanation of paranormal#1 〝闇の扉〟』水凪舞璃亜/宮条麗美香/姫川藍/『My Best Firends - st.アンドリュー女学園編』西崎やよい/青木宏美/祐天寺綾乃/萩原めぐみ/池上麗朱/『宝魔ハンターライム』ライム/みづき/ココナ/『きゃんきゃんバニープルミエール』小

『ときめきメモリアル〜forever with you〜』/©1994 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED./『同級生〜if〜』/©1996 NEC Interchannel,Ltd.LICENCED BY elf/『アイドル麻雀 ファイナルロマンスR』/© VIDEO SYSTEM/すぎやま現象1996/『サクラ大戦』/©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996 ©RED 1996/『ゆみみみっくすREMIX』/©1992,1995 竹本 泉/GAME ARTS/『アイドル雀士スーチーパイⅡ』/©1996 JALECO LTD.All rights reserved.

## 検証5 服装の傾向

**1位**
**カジュアル**
2位 アダルト
3位 制服

桜井涼子

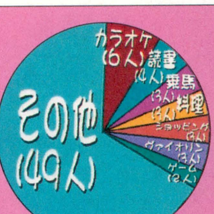



1位は制服ではないの？　と思う読者も多いと思うけれども、これはキャラクターの私行が解るものとして私服で登場するキャラクターに関しては制服はカウントからはずしたという理由があるため。しかし1位のカジュアルは予想しやすいが、2位のアダルトというのは意外。これも、昨年まで〝X指定〟が存在したサターンならではの結果かも。

## 6 趣味

**1位**
**カラオケ**
2位 読書
3位 乗馬ほか

片桐彩子




3位の乗馬とバイオリンはいかにも美少女ゲームのお嬢様キャラクター、といった感じでおもしろい。そのほかの、カラオケや読書、料理やショッピングといったものは、実際にもありそうである。この結果から見ると、『ときめきメモリアル』の紐緒結奈のように趣味で強く個性をだしているキャラクターは少ないということだろうか。

## 検証7 性格

**1位**
**子供っぽい**
2位 タカビー
2位 おとなしい

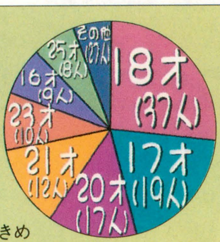
アイリス

1位の子供っぽいと2位のタカビーは現実の女の子が対象だった場合ならこんなに高順位にはこないと思う。しかしゲームのなかではキャラクターの個性を強くださないとプレーヤーに伝わりづらい。このふたつの性格は、外見的にも内面的にも非常にわかりやすく表現しやすい。その結果ほかよりも多くキャラがいるのではと思われる。

## 検証8 年齢

**1位**
**18才**
2位 17才
3位 20才

桜木舞




1位の18歳、2位の17歳といったことからも、『ときめきメモリアル』、『同級生～if～』といった高校生を主人公においたゲームが多いためだと思われる。5才単位で集計すると1位が16～20才(89人)、2位が21～25才(38人)、3位が11～15センチ(10人)という結果だ。中学生以下のキャラクターはほとんどいないようだ。

# あわせてみるとこんなカンジ!! どうです、イケてる??

以上全8項目の1位の条件を満たしているのが、左にいるキャラクターだ。彼女こそがデータ的に見たサターン美少女ゲームの代表的なキャラクターといえる。しかし彼女の場合、各キャラクターの良いところを集めたためか、ゲームキャラクターとしてはインパクトに欠けるものになってしまった。また、ゲームキャラクターはゲームという舞台の上で活躍してこそ、その魅力を十分に見せることができると思うので、思い入れといった部分でもの足りなさを感じるかもしれない。

本当の意味での人気のあるキャラクター、要するにイケてるキャラクターというのは見ためだけではないのだ。もちろん見ためも重要だと思うけれども、プレーヤーにゲームを通して淡い気持ちを抱かせるキャラクターこそ、本当の意味でのイケてる子だと思う。

### PROFILE

**桜木詩織（サクラギシオリ）**
**年齢**：18才　**身長**：154センチ
**スリーサイズ**：バスト82・ウエスト58・ヒップ80センチ
**趣味**：カラオケとぬいぐるみ集め

わたし桜木詩織と言います。運動はちょっと苦手だけど、歌を歌うことが大好き。そんな理由で私の趣味はカラオケです。カラオケにいくときはいつもわたしのいちばん大切な友達『リッキー』も連れていくの。さあ今日はなにを歌おうかな？

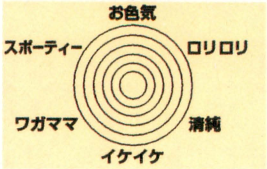
川由真/氷室深雪/江藤莉奈/有栖川真穂子/三沢ゆかり/三沢なおみ/『野々村病院の人々』野々村亜希子/野際美保/間宮千里/牧野梨恵/島木加奈/樹桃子/伊藤涼子/『アイドル雀士スーチーパイSpecial（RIMIX）』御崎恭子/天野麻衣/水野佑紀/佐々木留美/片桐志穂/河本小百合/西野絵利佳/南條理恵/橘麗華/桜井美優里/北山麻里奈/安西早智子/西原恵子/片桐美穂/木田亜由美/楠本由加里/『アイドル雀士スーチーパイⅡ』御崎恭子/篠原ありす/一文字つかさ/槙枝早苗/ミルキーパイ/水野佑紀/片桐志穂/セシル・デリンジャー/佐々木留美/桜井美優里/西野絵利佳/南條理恵/天野麻衣/河本小百合/橘麗華/『魔法の雀士ぽえぽえポエミィ』ポエミィ/ハク/ハツ/チュン/『麻・雀・天・使エンジェルリップ』麗/深雪/香奈『麻雀同級生Spesial』田町ひろみ/黒川さとみ/斎藤真子/芹沢よしこ/正樹夏子/桜木舞/『エターナルメロディ』楊雲/メイヤー・ステイシア/カレン・レカキス/アルザ・ロウ/紅若葉/リラ・マイム/ウェンディ・ミゼリア/キャラット・シールズ/ティナ・ハーヴェル/『麻雀ハイパーリアクションR』大月かおる/松原麗美/井上由香/『ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～』涼暮水無/神楽葉月/桐月弥生/皐月菖蒲/卯月清夏/『ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～』睦月霞/如月恵/相月蘭/『制服伝説プリティ・ファイターX』青木真琳/桃山愛/紺野警子/白鳥クリス/山吹柔/土屋登喜子/マリア・クリステル/紫崎空美/水上静/緑川みなみ/赤坂樹理/黄織涼子/『ゆみみみっくＲＥＭＩＸ』吉沢弓美/桜崎桜子/森下りえ/『麻雀四姉妹若草物語』如月光/如月満里奈/如月萌/如月遥

**以上のキャラクターの有効データを編集部で独自に集計いたしました**

●これもキャッチフレーズなのだが、『エターナルメロディ』（メディアワークス）のキャッチは〝やっと君に出逢えるね。〟だ。プレーヤーが目の前に現われるのを生まれる前から待っていた、といった運命的出会いを感じさせるナイスなフレーズだと思わない？

# 美少女ゲーム Express 出張版

## 美少女チャートの見かた




これは各ゲームの女の子キャラのデータのみを集め、タイプ別にグラフ化したものだ。たとえばお色気のところが高いほどセクシーな女の子がたくさん登場していることになる。

**美少女ゲームジャンル考**

●ソシエッタ代官山の『ホーンテッド・カジノ』の広告に載っていたジャンルはストレート。〝アダルトカジノゲーム〟! もうこのひと言でゲームが持つインビな雰囲気が漂ってきそう。さらに〝最後の18歳未満禁止ソフト〟のキャッチフレーズ付き!! すごいインパクトがあるよね。

## 下級生

・エルフ
・価格未定
・発売日未定

### 真実の愛を確かめよう

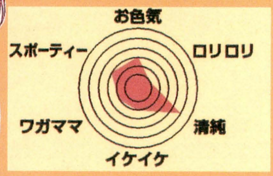
美少女ゲームの老舗、エルフの恋愛ゲーム『下級生』のサターン版。プレーヤーは卯月学園に通う主人公として1年間の学園生活を送るのだ。大好きなあの子のハートをゲットするために努力するべし。二股や三股をかけることも可能だが、バレるとタイヘンなことになるぞ。

### 下級生のイチ押し美少女

**新藤麗子**
B.84cm
W.58cm
H. 88cm
血液型 AB型

主人公の同級生で気が強いお金持ちのお嬢様。だけどつき合えば本当の自分を見せてくれるかも。

### 美少女チャート




全体的に清純なキャラクターが多い。逆にロリロリとイケイケの女の子はあまり登場しないのだ。

## センチメンタルグラフティ

・NECインターチャネル
・価格未定
・発売日未定

### 日本各地の美少女が登場するぞ!!

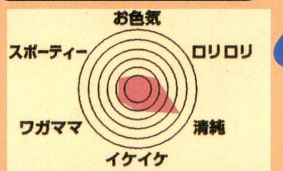
〝会いたい〟とだけ書かれた差出人の名前がない手紙が主人公のもとに届いた。彼は引っ越しばかりで出会いと別れの繰り返しだった子供のころを思い出す。そして各地にいる12人のヒロインに会いに行くため、旅にでることを決意するのだった。

### センチメンタルグラフティのイチ押し美少女

**七瀬 優**
B.85cm
W.56cm
H.85cm
血液型 B型

広島県在住の優ちゃん。主人公から影響を受け旅行が趣味になった。一緒に旅行ができちゃうかも。

### 美少女チャート




登場キャラが女子高生だけということがよくわかるグラフになった。清純な子が多いのがポイント。

「下級生」©elf
「センチメンタルグラフティ」©NECインターチャネル/マーカス/サイベル/コミックス

# 同級生2

・NECインターチャネル
・価格未定
・発売日未定

## あのソフトがついてくるサターン版

〝if〟も好評だった同級生シリーズの2作目。なんとサターン版では本作のアナザーストーリーが体験できる幻のソフト、『卒業生』がパッケージに同梱されちゃうのだ。

### 同級生2のイチ押し美少女

**舞島可憐**
B. 88cm
W.58cm
H. 88cm
血液型A型

プロポーション抜群の彼女はなんと芸能人なのだ。つきあって自分だけのアイドルにしちゃおう。

### 美少女チャート

年上おねーさんキャラが多めに登場するので、お色気の値がずいぶん高くなっているぞ。

### 美少女ゲームジャンル考

●人気シリーズ第2弾の『きゃんきゃんバニープリミエール2』のジャンル表記は、〝恋愛体験・しみゅれーしょんADV〟。注目すべき点は、やはり通常カタカナで書くシミュレーションを、あえてひらがなにし、スワティをはじめとする女の子たちが活躍するキュートなゲーム感じを表現しているところじゃないでしょうか。

# エーベルージュ

・タカラ
・5800円[予価]
・5月発売予定

## 少年期の行動が思春期に反映!!

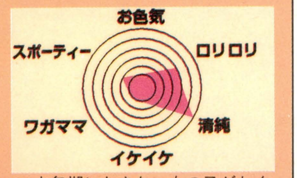
少年期と思春期の2部構成で物語が展開していくこのゲームは、主人公が恋愛を体験しながら魔法使いの修行をして成長していくのだ。少年期の行動が思春期に反映されるので少年期のうちにたくさんの女の子たちと親しくなっておこう。

### エーベルージュのイチ押し美少女

**フォルラーツ**
B.？cm
W.？cm
H.？cm
血液型 ？型

とにかくかわいいこの子は科学が得意。思春期のみの登場なのでアプローチは積極的に。

### 美少女チャート



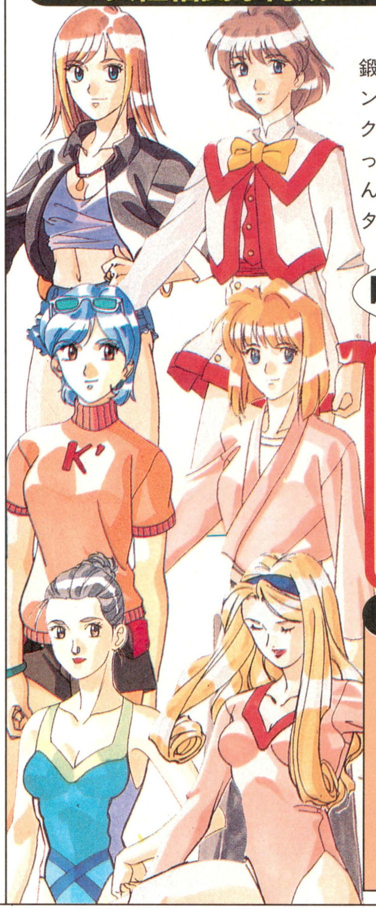

少年期におさない女の子がたくさん登場するので、清純とロリロリの値が高くなっているぞ。

# 瞳Evolution（仮題）

・メディアリング
・価格未定
・夏発売予定

## 女性格闘家育成シミュレーション

プレーヤーは主人公の瞳ちゃんを鍛え上げ、異種格闘技大会〝S-グランプリ〟で優勝させるのだ。キャラクターの名前や性格などの情報はまったく不明だ。服装から見てぜんぜん格闘技と関係なさそうなキャラクターが気になるね。

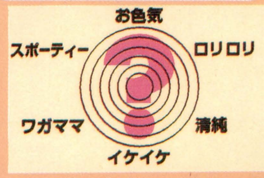


### 瞳Evolutionのイチ押し美少女

**鬼沼 瞳**
B.？cm
W.？cm
H.？cm
血液型 ？型

プレーヤーとこの瞳ちゃんは同居しているぞ。そして厳しいトレーニングを積むのだ。

### 美少女チャート




まだ確定していないためこうなってしまったが、新しい情報が入り次第新作Expressで紹介するぞ。

「同級生2」©NEC Interchannel, LICENCED BY elf
「エーベルージュ」©FUJITSU 1996 REPROGRAM ©TAKARA 1997
「瞳Evolution」©1997 MEDIA RINGS CORPORATION

美少女ゲームジャンル考

●と、メーカー側がつけたオリジナリティーあふれるジャンルを紹介してきたわけだけど、こうして集めてみると、なかなかおもしろいよね？ こういったオリジナリティーあふれるジャンルを雑誌広告などに掲載するメーカーが増えるようなので、みんなも美少女ゲームの広告を見るときは、どんなジャンルがついているかチェックだ！

ゲームデザイナーに聞く

# 美少女ゲーム ヒットの要因

## キャラクターの魅力だけでなく、ゲームとしておもしろくなくては

『ときめきメモリアル』を開発した（株）コナミコンピュータエンターテイメントのスタッフ。写真左より開発部部長の三品善徳氏、キャラクターデザインの小倉雅史氏、シナリオのIGA氏。ときめきメモリアル開発以前は、PCエンジン版『グラディウスⅡ ゴーファーの野望』等を開発。

——いまではコナミの代表的作品となった『ときめきメモリアル（以下ときめき）』ですが、コナミ自身それ以前には美少女を大きく扱ったゲームというのはありませんでした。そこで、最初はどのような経緯で開発されることになったのですか。

**三品：いちばん最初はPCエンジンのCD-ROMで発売したのですが、PCエンジンのマーケティングを分析した結果、「女の子を前面に扱ったものがいいのでは？」という意見がでました。またコナミでは当時そういった美少女を大きく扱った作品を発売していなかったため、ひとつやってみようかというのがきっかけで始めることになりました。**

——ときめきにはさまざまな特徴を持った魅力的な女の子たちが登場しますが、キャラクターを作るときはどのような手順で作られたのですか。

**三品：キャラクター作りにはいくつかのパターンがありまして、まずラフシナリオが最初にあってそのシナリオから想像力を膨らませてキャラクターを作るという方法があります。またその逆のパターンもあります。**

**IGA：ときめきの場合はキャラクターより先に、まずシステムから入りました。パラメータが何個かあり、各パラメーターが平均以上の女の子として、ヒロイン藤崎詩織を作るところから始めました。そのあと、文系が得意なキャラクターであるとか、理科系が得意であるキャラクターなどのキャラクターを作ってゆきました。パラメーターからキャラクターをイメージしてさらにチームのメンバーで細かな内容を肉付けして作っていったのがときめきのキャラクターたちです。**

——ときめきを大ヒットさせた経験からお聞きしたいのですが、女の子を全面においたゲームをヒットさせる鉄則や注意点などがありましたらお聞きしたいのですが。

**IGA：ときめきを開発するうえでの注意点で開発の根底にあり、開発者全員がいつも言い続けたことは「これはギャルゲーじゃない」ってことです。PCエンジンで発売した当時はギャルゲーいうと女の子を全面に押し出していれば内容が希薄でもよいという風潮がありました。ですが「ときめきは女の子を前面に押し出してはいるけれどギャルゲーでないのだからゲーム内容はきちんとしたものを作るぞ」とか「キャラクターを前に押し出しているけれどもそこに甘んじることなく中身をしっかり作ろう」というのが基本にありました。**

**三品：女の子を前面に押し出してもキャラクターの魅力だけでゲームを引っ張るのではなく、やはりゲームとしてはおもしろくないとだめだと思います。私たちはゲーム屋さんなのでゲームとして楽しんでもらわないといけませんから。**

——ときめきを作るうえで主題となるようなテーマのようなものがありましたらお聞かせください。

**三品：主題となるテーマは高校生活の3年間をさわやかにシミュレートするです。ゲームのなかの空間に、あたかも女の子が住んでいるかの様なものを目ざしています。**

**IGA：リアルな感じをだそうとキャラクター別で相性のよいデート場所といったデータも入れたのですが、そういった部分はユーザーの方には解りづらいのではないかと思います。**

——ときめきが現在のような大ヒットとなった要因というのはどこにあるとお考えですか。

**三品：PCエンジンでは口コミでのおかげで何度か再販になり、売り切れ店が続出しました。そういった背景のなかでプレイステーション版の発売が決まり、そこそこいけるだろうとは思っていました。しかしいまのような社会現象になるまでとは当初は予測してませんでした。ある程度はいくだろうが、ここまでというのは。これもPCエンジン版を口コミで広げていただいたユーザーの方々のおかげだと思っています。**

**また、ゲーム内容を見てもシステムがしっかり出来ていることと、すべての台詞が音声でユーザーに対して語りかけてくることが大きいと思います。音声によってさらに感情移入できますから。そこもときめきがヒットした大きな要因ではないかと思っております。**

——藤崎詩織の歌手デビューや映画化など、ゲーム以外の分野にときめきのキャラクターたちは進出していますが、ゲームのキャラクターがほかのメディアに進出されることについてどのようにお考えでしょうか。

**三品：やはりゲーム以外のいろいろなメディアに進出していくことによってときめきの世界がどんどんと大きくなっていくのは嬉しいことです。けれども、各プレーヤーのなかにあるときめきの高校3年間の思い出は人それぞれです。全員が全員違った思い出を持っており、決してひとつのときめきではありません。そういったことを考えると、いろいろな展開をしていくうえで、やはりかならず反対意見なり賛成意見というのがでてくると思います。そこでいかに多くのユーザーの方に理解していただけるものを作っていけるかが課題だと思っております。最初は反対されても直接見ていただいてそして最後にはよかったと言ってもらえるようなものをにします。ときめきファンの方にも納得していただく物に作っていきます。そしてさらに、多くのユーザーの方に喜んでもらえる物を作っていこうと思っております。**

### 代表作

**ときめきメモリアル**

高校生となり3年間の高校生活で自分を磨き卒業式の日に目的の女の子より告白をしてもらう恋愛シミュレーション。

『ときめきメモリアル～forever with you～』/Ⓒ1994 1996 KONAMI ALL RIGHT RESERVED
/『野々村病院の人々』/Ⓒelf1996/パソコン版『同級生』/Ⓒelf/『My Sweet Valentine』/ⒸKONAMI

# ゲームのなかに住む女の子は、ゲームのなかでこそ輝く

——美少女を前面においたタイトルが数多く発売されておりますが、エルフがその先駆け的存在でもあり第一人者でもあると思うのですが、最初はにどのような経緯で美少女ソフトを開発することになったのですか。

**個人的な話で恐縮ですが、36才になったいまでも、お金が無かったときに御飯を食べさせてもらったお姉さんたちには足をむけて眠れないのです。優しいお姉さんたちばかりで、なかには彼氏と一緒でも自分の部屋に呼んで御飯を食べさせてくれた人もいました。また、ふたりが喧嘩しているとき自分はその横でテレビを見ながら聞いていないふりをしていたことも覚えています。10代半ばだった自分を子供扱いせずに、いろいろと大人の世界を垣間見せてくれたお姉さんたち。そんな自分自身の諸処の経験もいまの仕事に役立っているかもしれません。もちろん純粋なゲーム好きであったこともこの業界に入るきっかけとなったと思います。**

——『同級生』、『野々村病院の人々』など蛭田さんが作られるゲームには多くの魅力的なキャラクターが登場しますが、キャラクターはどのようにして作られているのですか。

**記憶のなかで女神となった思い出の女の子たちだけでなく、いままでに出会ったことのないような色々なタイプの女の子をできるだけ多く登場させようとは心がけています。なかにはその場の思いつきで決めてしまったときもありましたが、だいたいはシナリオを考えているうちに浮かんでくるものです。**

——美少女キャラクターを全面においたゲームにおいての蛭田さんの考える〝ヒットの条件〟のようなものはありますか。

**自分自信がゲームキャラクターである女の子たちに惚れてしまうような、すばらしい原画さんとめぐり会うことが必要だと思います。あとはその女の子たちが住む世界をいかに表現するかが問題ですね。現実とくらべてリアルすぎてもダメだし、逆に夢物語すぎてもダメだと思います。これは個々のキャラクター云々よりもゲーム全体から漂う雰囲気が重要となるので、ゲームを作るときは非常にこの部分を注意しています。**

——蛭田さんの各作品には共通のテーマのようなものが感じられるのですが、ゲーム制作において主題となるテーマなどはありますか。

**ゲーム制作の足かせになるような部分はできるだけ削除したいと思っており、なぜならゲームを作っているときにシステムからシナリオまですべてがあらぬ方向に行ってしまうことが多々あるからです。そんなときに最初に設けたテーマがシステムやシナリオと噛み合わないと修正せざるを得えない状況になる可能性があるのでテーマといったものは設けていません。またエルフは自分の創りたい作品を創れる会社なので、主題とかテーマといった方面のことはあまり考えていません。もしゲームをプレーしてテーマなどを感じるプレーヤーがいたとしたらたまたまそのときのテーマについて創りたかっただけでしょう。**

——『同級生』のキャラクターが、アニメやフィギュアなどになっておりますが、ゲームからほかのメディアへの進出などについてはどのように考えているのでしょうか。

**個人的にはあまり興味もないですね。しかし会社として考えると、いろいろなシガラミもあるのでなんとも返事しがたいのが本音のところです。ただ基本的にゲームのなかに住む女の子は、ゲームのなかでこそ光り輝く存在だと思っているし、光り輝かせることがいちばん大事なことだと思っています。それに、エルフは大きな会社ではありませんので手を広げすぎてゲームの作りの方がおろそかになるという本末転倒的なことにはなりたくないですから。**

——蛭田さんの制作されたタイトルには高いゲーム性と美少女キャラクターの調和がヒットした大きな理由だと思うのですが、蛭田さんは御自身で開発したゲームのヒットの要因はどこにあると思いますか。

**80パーセントは一生懸命やってきた結果だと思っています。しかしあとの20パーセントは抽象的な言い方ですが運もあると思います。その理由は評価の高いゲームでも爆発的に売れるとは限らないし、自分ではどうにもならない部分が何かあるように感じるからです。**

（株）エルフ　代表取締役社長兼ゲームデザイナー　蛭田昌人氏。代表作は『同級生』シリーズや『野々村病院の人々』。今春には『下級生』を発売予定。

## 代表作

### 野々村病院の人々

野々村病院院長が何者かに殺害された。探偵海原琢磨呂は、事件解決の依頼を医院長夫人である亜紀子より受ける。しかし野々村病院には様々な謎が隠されていた。

### 同級生

夏休みのあいだにできるだけ多くの女の子と思い出を作ることが目的のアドベンチャーゲーム。そのあと発売された美少女ゲームに多大な影響を与えた。

## その先の美少女ゲームとは……

5、6年前までは美少女ゲームというと、脱衣麻雀やアドベンチャーがその主流であった。美少女を前面に押しだしてはいたが、その内容は美少女のグラフィックを見ることを目的とし、ゲーム本来の楽しさを伝えるような作りとはいえないものがほとんどであった。

しかし『プリンセスメーカー』や『卒業』の登場とともにそのようなタイトルは淘汰されるかたちとなった。この2本がいままでの美少女ゲームと大きく異なった点は女の子を前面においてはいるが、ゲームとしても十分に遊べるものであったのだ。その後良質の美少女ゲームが多数登場し、'94年には『ときめきメモリアル』が発売された。

ときめきはキャラクター人気とゲーム完成度の高さから大ヒットとなった。その人気は〝ゲームキャラクターの歌手〟をも生み出したのだ。

ゲームキャラはいま急激にその表現の場を広げている。ラジオドラマやアニメといった架空の空間を離れ、実際のアイドルのように歌手としてデビューするというところまできている。そう考えると、いつの日かゲームキャラが水着で一般誌の表紙を飾るというのも冗談ではなくなるかもしれない。いやきっとそう遠くはないと思う。

ゲームという架空の世界からデビューした『藤崎詩織』。つぎはいったい誰が……。

### 美少女ゲームジャンル考

●最近はシミュレーションゲームが増えているけれど、シミュレーションといっても範囲が広すぎるよね。「どんなゲームだ!?」と悩んだときは広告に載ってるメーカーオリジナルのジャンルを調べるとイメージが具体的につかめて便利だよ。

イラスト：小川雅史／担当：ばんだ〜な林

**今月の対戦日記**

# 今月のテーマはズバリ(←死語)"オンナの闘い!"なのね♡

## なに、初回限定版!! コレは買わねば……

### アドヴァンスト V.G.

テイジイエル
9800円［税別］（初回限定版）
発売中

最強のウェイトレスを決めるべく闘い続ける女の子たち。もちろん定番というか、お約束というか、林の使用キャラというか、メガネっ娘も登場。それからサターン版では初回限定版として、ジクソーパズルも付くらしいので、初回限定マニア(あっ、オレだ)は発売日に速攻購入するコト。

よっしゃあ メガネ〜!

⬆メガネのかおりちゃん。テコンドーならではの足技に注目！

⬇ボイスは必聴！　久保田潤の必殺投げは激ダメージ！

久保田ぁ バスタァー!

コ、コレは……!

⬆威力抜群の超必殺技炸裂！ 一発逆転の醍醐味を味わおう。

### パソコン版も

### 凄かったのよ!

実はパソコン版V.G.は18禁ソフト。対戦格闘のあとに、ムフフなシーンもあるのだ。え、知ってる？　みんなエッチなんだから。

## 他機種もチェック! あすかぁ〜! キリコぉ〜!

プレイステーション

### あすか120%スペシャル BURNING Fest.

ファミリーソフト
5800円［税別］
発売中

七瀬葵さんデザインのキャラクターたちもカワイイけれど、このゲームの魅力は女の子だけではない。相殺、透かし、ガードキャンセルなどのシステムを理解すればするほど、対戦がどんどん楽しくなってくるぞ。ちなみにアーケード版も近々登場の予定。

⬇実は眼鏡&白衣という設定も……。

⬅サターンでも発売されないかなぁ。

**アーケード版も近日登場**

アーケード

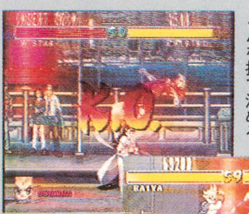
### 闘姫伝承 ANGEL EYES

テクモ
アーケード
稼働中

最高4段までのジャンプや、空中停止、そして相手に自動的に向かっていくホーミングジャンプ。当然空中ガードもできるので、自由度の高いド派手な空中戦が超熱い。あ、ちなみに抜け忍のキリコさんは、黒縁メガネのメイドさん。う〜ん決まり(なにが？)。

⬇空中戦で強烈な連続技を叩き込め。

⬅フィニッシュはこんな技で決めろ。



**決めろ10ヒットボイス!**

ばんだ〜な林が語る

### オレと化学部

化学部在籍でフラスコや試験管を投げる主人公なんて、とても市販ゲームのキャラとは思えない。でもそれが"あすか"の魅力。アーケード版では七瀬葵さんが再びキャラデザしてくれないかなぁ、とか思いながら今日もプレーしています(もちろん2バージョン持ってるよ)。

トム関口が語る

### オレと新体操部

久美ちゃんとはかなりいろんなことやってるよ。たとえば、リボンを使ったりとか、こん棒でプレーしたりとか、意外なところではボールを使ったりとかね。あ、もちろん1対1でのプレーだよ……。え？　『あすか120%』、ゲームの話だったの？　早く言ってよ……。にへら。

さて、実は今回このページにはサターンの画面写真が1点も使用されてないんです。とてもサターン誌とは思えないコーナーを担当してるなぁ。あ、ゲーセンでは『ウォーザード』でタバサを育てています(現在レベル10)。あと『ストリートファイターⅢ』は基板購入を早くも決定しました。そんなカンジ。

●『アドヴァンスト V.G.』© TGL 1996 ※画面はプレイステーション版のものです。
●『あすか120%スペシャル BURNING Fest.』©1996 Family Soft Fill in Cafe
●『闘姫伝承 ANGEL EYES』©TECMO LTD.1996

# 第2回 本当にクレジット増やしが目的なのか？

●セガ　5800円［税別］　発売中

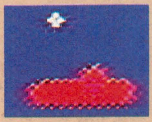
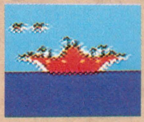
当然ではないことが平気で、しかもたて続けに起こり、「てめぇクレジットが足りなくてエンディングが見れねぇーっグギャー!!」と発狂するプレーヤーを続出させている比類なき野心作の『ダイナマイト刑事』ですが、各雑誌などで公表されているようにサブゲーム的存在のアレつまり『ディープスキャン』でクレジット増殖が可能なので、「ちょっと刑事になる前に潜水艦を破壊しまくってクレジット増やしておくかー！」とレトロな画面を前に奮闘する読者も少なくないだろう。

## 刑事の任務も忘れてしまう

●懐かしい！　実物の筐体は知らないが。

ディープスキャンとは'79年にセガが世に送りだした爆雷投下シューティング。ちなみに'79年といえばオレあるいは僕つまりキミうそ要するに筆者は10歳だ。

じつをいうとこのゲームを手に入れてしばらくは「ディープスキャンとかいう古いゲームなんてやってられねーゼ！」と本編ばかりプレーしていたのだが、クレジット増殖の秘密を知ってからはディープスキャンをしばらく遊んでからデカる（←動詞）ようにしていた。ところがいざ駆逐艦を操作しだすとソレに夢中になって、デカる前に完全燃焼というか、いいや今日はデカやらなくても、という気持ちになってしまう。本末転倒とはこのことか。オチはない。



●シャアが操る（うそ）赤い潜水艦（左）と当たり判定がシビアすぎる駆逐艦（右）。

## これが21世紀のヒロイズムなのか？

# オレ流テロリスト対処パターンの検証

### ケース1

ええ、このゲームはダイナミックな投げ技が魅力ですから、とりあえず大技でストレス発散。で、やはり逮捕ですよ。だって、主人公は刑事なんでしょ？　だったら逮捕するのがデカとして当然の行動だと思っていますよ。ねぇ。（39歳・下着ドロ）

さんざんブン回して

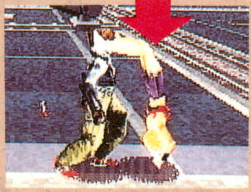
そして逮捕

コメント：職業柄、刑事にはお詳しいようですね。ところで職業柄って、どんな柄模様なのか、知っている人はご一報を。

### ケース2

悪人は全世界の敵でしょ？　だったら人権とかそういうものは気にする必要はないと思うなー。バンバン撃って、虫の息になったのを確認したら投げ技でジ・エンドよ。あーんな凶悪なテロリストにはこれくらいしないとダメダメ！　（29歳・OL）

火器でガンガン撃ちまくり


投げ技でキメ

コメント：あなたの性格をうかがい知ることができます。よっぽど欲求不満なのか、ストレスが溜まっているのでは？

### ケース3

プロレス技とか出すときのコマンド覚えんのメンドーじゃん。んで銃とかもさ、弾数考えたりしなきゃなんねーし、オレ算数ニガテだし、やっぱそのへんの物持ってガンガン殴るのがイイっすよ。素手より威力あるし。鉄パイプとか。（19歳・無職）

そのへんの物を持って振り回し

狂ったようにずっと殴りまくる

コメント：たぶん家庭環境に問題があるのではないでしょうか？　くれぐれも暴力はゲームだけにとどめてください。

## 驚嘆!!　日本刀が刺さってても平気で戦うデカ!!

いやー見たんですよ!!　夜中だというのにヘリコプターのプロペラ音がうるさくてさ、文句のひとつでも言ってやろうかと思ってカーテン開けたら、目の前のビルの屋上で、体じゅうに日本刀が刺さってるムサい男が殴ったり蹴ったりしてたんですよー！　うーん……4、5本くらいかなー？　それくらい刺さってたね。そう、刺さった刀を抜こうともしてなかったな。人間の体ってけっこう丈夫にできてるんだなー。　（本誌・田川）

➡これで元気ってことは、よほど刺さりどころがいいんだろうなー。

刑事手帳

●ソコのランチャー早く持って！　あ、バカ、オレも吹っ飛んだじゃーん！　あ、こんちは。担当の田川ラメ夫れす。現在は全コマンドをオレに教えれ～って感じで～す。

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996.1997

# EVE burst error 調査隊

調査隊員：ナル内田

『EVE burst error』/イマジニア/7800円［税別］
発売中/18歳以上推奨

## EVE女性キャラ スリーサイズベストテン

魅力的な美少女キャラクターが多数登場するアドベンチャーゲーム『EVE burst error』は、もうプレーしたかな。EVEには刑事や高校生、カメラマンなど事件を取り巻く総勢10人の女性キャラクターが登場するのだ。これだけの女性キャラクターが登場するとやっぱりスリーサイズが気になるってところ（なかば強引）、そこで今回は"EVE女性キャラスリーサイズベストテン"と題して、バスト、ウェスト、ヒップの各項目別に順位をつけちゃうぞ。まあバストの1位はわかってると思うけど……。

⬆ナイスバディー揃いだから、バストの1位以外は予想しづらいかも。

### B バスト

1位 シリア 105センチ

2位 法条まりな 89センチ

3位 香川 88センチ

| | | |
|---|---|---|
| 4位 | 氷室恭子 | 86センチ |
| 5位 | 柴田茜 | 85センチ |
| 6位 | 松野広美 | 85センチ |
| 7位 | アクア | 84センチ |
| 8位 | 桂木弥生 | 83センチ |
| 9位 | プリン | 79センチ |
| 10位 | 御堂真弥子 | 77センチ |

EVEでおっぱいといえばやっぱシリアですな。2位のまりなと16センチ差という大差で圧勝。バスト105センチっていったいどんな感じ？

### W ウエスト

1位 シリア 62センチ

2位 法条まりな 59センチ

3位 柴田茜 58センチ

| | | |
|---|---|---|
| 4位 | アクア | 58センチ |
| 5位 | 松野広美 | 58センチ |
| 6位 | 香川 | 58センチ |
| 7位 | 桂木弥生 | 56センチ |
| 8位 | 氷室恭子 | 56センチ |
| 9位 | 御堂真弥子 | 52センチ |
| 10位 | プリン | 52センチ |

ウエストもやっぱりシリア。105センチの胸に62センチのウエスト、その差は43センチ。このギャップを考えるとものすごいものがありますな。

### H ヒップ

1位 シリア 98センチ

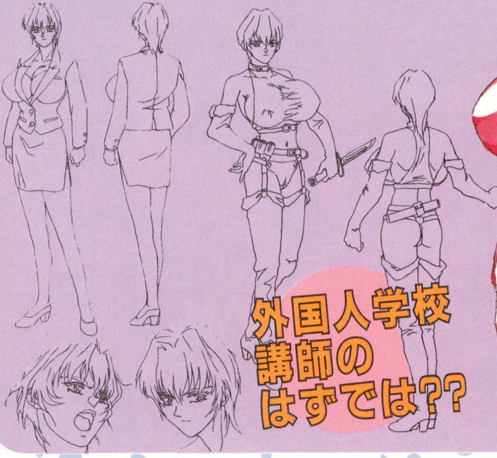
2位 法条まりな 85センチ

3位 氷室恭子 84センチ

| | | |
|---|---|---|
| 4位 | 柴田茜 | 84センチ |
| 5位 | 香川 | 83センチ |
| 6位 | 桂木弥生 | 83センチ |
| 7位 | アクア | 83センチ |
| 8位 | 松野広美 | 82センチ |
| 9位 | プリン | 80センチ |
| 10位 | 御堂真弥子 | 79センチ |

ヒップも懲りずにシリア。この結果だけだとシリアがただ単に大柄の女だっただけ、と思えるが腰のくびれを考えるとそうでもないぞ。

### 祝・三冠達成 シリア原画紹介だ！



外国人学校講師のはずでは??

### 今月の生シリア情報

生シリアとは105センチバストを持つ女性のこと。おっぱいを見せてくれたりするお店を紹介する本で探したんですがいないんですよ。バスト105、ウェスト62の女の子って本当にいるの⁈

ⓒ1997 C's ware All Rights Reserved.

# 新世紀 EVANGELION 2nd Impression ネルフ諜報部 極秘報告書 TOP SECRET

## 第弐回 メガネと使徒

### 伝導者の御詞

おお、なんということだ！ 聞け、心ある者たちよ。エヴァンゲリオンのVHSとLDは拾四巻まで発売されるであろう！ そのうち拾弐巻は参の月五の日に汝等のもとへと姿を現わすであろう！ 聞け！ これは予言である！

## 使徒に関する調査結果

しとにかんするちょうさけっか

定期報告です。2ndに登場する新しい使徒について報告します。

使徒は３段階に成長するようであります。初期段階では円盤をいくつも重ねたような形態で現われました。諜報部ではこれを〝幼体〟と呼び、残り２形態と区別します。

使徒はその後〝サナギ〟に似た形態をとりました。詳しい観測は無理でしたが、ネルフ本部の葛城ミサトと赤木リツコが目撃しており、そのとき会話した内容が確認できましたので、以下に抜粋します。

リツコ「成長しているのよ。蝶が幼虫からサナギ、サナギから成虫に変わるように」

ミサト「まさか」

リツコ「あり得ないことじゃないわ。使徒は自己修復機能と、敵対する相手と環境に応じた適応力を持っている。おそらくその延長線上の能力ね」

ミサト「だとしたら」

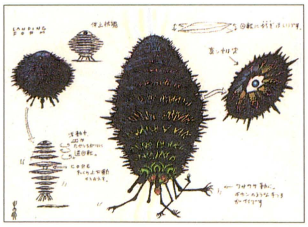
リツコ「エヴァの攻撃方法に対抗する能力を身につけているはず」

補足しておきますと、サナギ形態時の使徒の外殻はあらゆる物理攻撃を無効化するようです。

最終形態である〝成体〟は撮影できただけであり、依然調査中です。

以上で弐回目の定期報告を終了させていただきます。

――ネルフ諜報部員ガンツ及川

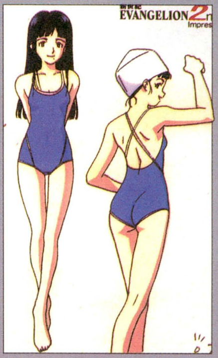


⬆山腹に浮かぶ幼体の使徒を遠距離撮影しました。円盤は高速で回転しています。

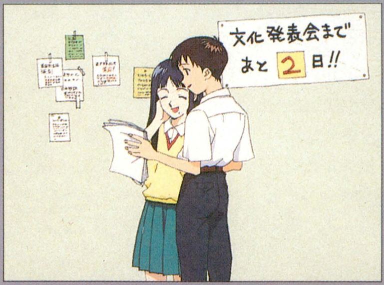
## 転校生続報

今回碇シンジたちに深く関わる女性は、第壱中学校に転校してきた山岸マユミであります。碇シンジと同じクラスに編入されました。国連所属の技術者である父親の都合で転校したようであります。学校でのマユミ女史の態度は内向的。他人との接触を避け、読書ばかりしているようであります。が、どうやら碇シンジ、相田ケンスケ、鈴原トウジの通称〝３バカ〟につきまとわれているようです。内気な性格ゆえに断われなかったのか、文化発表会のために再結成した『地球防衛バンド』に深く関わっている模様。地球防衛バンドとは、碇シンジが記憶喪失になった事件のときに結成されたバンドです。先の文化祭のために作られたものと同様であります。

今回の調査では以上の情報が確認できました。諜報部では今後も山岸マユミに関する調査を続行する予定であります。



⬅スクール水着姿が撮影できました。非常に貴重な資料であります。



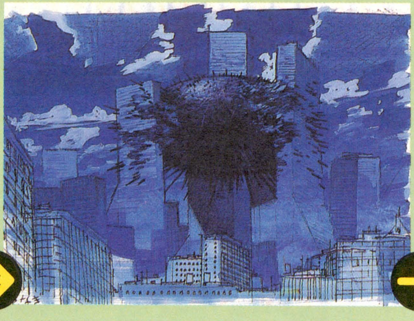

⬆碇シンジとはなかなかいい関係を形成しつつあるようです。

## 使徒成長過程

2ndに登場する新たな使徒は、３段階に成長します。幼体、サナギ、成体の３形態の撮影に成功しましたので、報告いたします。

幼体

サナギ



成体

©GAINAX／Project Eva.・テレビ東京・NAS
©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1997

このページへのおたよりは、テック編集部TECHサターン「ネルフ諜報部」係まで

今回は日本未発売サターン版ソニックだ!!

# フロンティア通信

## アンビリーバボー!! 海の向こうではサターンで"ソニック"なのだ!!

でたー!! ついにでたか!! ってゆうかやっぱりでましたサターン版ソニック!! といってもアメリカでの話なんだけれどもね。

正式名はズバリ『SONIC 3D BLAST』、メガドライブの海外版であるジェネシスからの移植だ。画面デザインに大きな変更が加わったSONIC 3D BLASTだけれどもソニックならではの〝爽快なスピード感〟などはもちろん失われていないぞ。まあとにかくゲーム画面を見てくれってカンジ。

●各ステージやボーナスステージの雰囲気もいままでのソニックを踏襲しているぞ。

## いつものヤツらが総登場!!

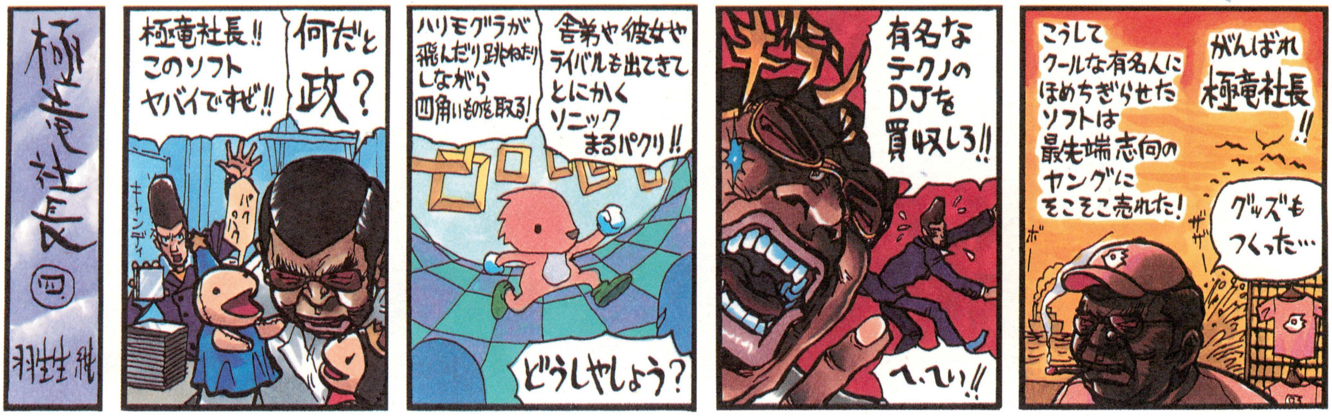
⬆今回、相棒のテイルスがソニックを追いかけてこないのが少々残念。

⬇コインの数によってはボーナスステージへと導いてくれるぞ。

⬆ステージボスはもちろんドクター・エッグマン。こりずに今回も登場だ。

## SONIC 3D BLAST

メーカー：SEGA
ジャンル：ACTION




©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996. All rights reserved.

サターンの周辺機器を確実に楽しむコーナー

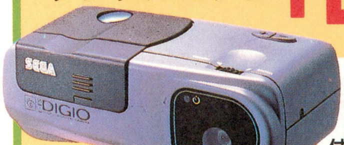
# まわりはど〜なの？

## これからが楽しみな3つのアイテムを紹介

モデムやワープロなどを次々に発表し、家庭用テレビゲーム機だけにはとどまらないマルチメディア展開の可能性を打ち出し続けているサターン。この構想はかなりの販売台数を誇るサターンを利用して廉価でデジタルエンターテイメントを一般家庭にサービスするという試みだ。

今月の〝まわりはど〜なの？〟ではこれからサターンの世界をさらに広げてくれそうな３つの周辺機器を大紹介しちゃおう。将来これらがひとつにリンクしたとき、どんな楽しみかたを提示してくれるのかな？

## デジタルカメラ「DIGIO」




●セガ
●発売中
●２万9800円［税別］
付属品：デジタルフィルム（スマートメディア：SSFDC）［４Mbit］１枚、ビデオ接続ケーブル、ストラップ
■アクセサリー（オプション）
●デジタルフィルム 2480円［税別］
●PC接続ケーブル&キット
DOS/V版 7800円［税別］
Macintosh 7800円［税別］
●ACアダプタ 1500円［税別］

撮影した画像をデジタルで扱える、まさにデジタルなカメラ。25万画素のCCD採用による高い画質など高性能だがお手ごろな価格が魅力。『プリント倶楽部』からの出力でオリジナルシールも作れる。

### 切手サイズなのにこんなに入るデータフィルム

メディアには、超小型で軽量のデジタルフィルムを使用する。標準で18枚の画像を記憶できるすぐれものなのだ。

## 簡単ラクチン編集機「ピクチャーマジック」

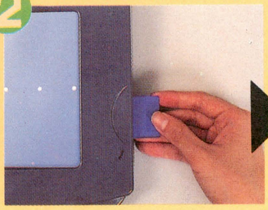
●セガ
●発売中
●２万4800円［税別］
付属品：操作ペン、専用カートリッジ（合成編集ソフト）、モノラルAVケーブル
ACアダプター

このピクチャーマジックは〝DIGIO〟で撮影した画像に文字をのせたり彩色をしたり、エフェクトをかけるなどさまざまな編集機能をそなえた画像編集機だ。家庭用テレビに接続可能なので手軽に編集できるようになっている。本体にスロットが用意されているのでデジタルフィルムからデータを直接読み書きできるのでパソコンなどの機器は不要だ。

### ピクチャーマジックで加工、編集しちゃおう

1 DIGIOで撮って……

2 フィルムを本体にセット



3 手軽に編集・加工

## サターンとの連動が楽しみだ

上記で紹介したふたつの周辺機器は現時点では直接の関連性はないものの、将来的にサターンとの連動も考えられているとのことなので楽しみに待っていよう。〝DIGIO〟で撮影した画像を加工して、サターンでインターネットのホームページ作りにいそしむ、なんてのが実現できればものすごく楽しくなりそうだね。

## ゲームもできるテレビ電話「SS Phoenix（仮称）」

驚くことにサターンでテレビ電話を楽しめてしまう『セガサターンフェニックス（仮称）』の開発が現在、着々と進められている。これはセガとNTTが業務提携して商品化される家庭用マルチメディアの一環なのだ。

サターンでは拡張スロットにアダプターを装着し、アナログ回線またはISDNなどの電話回線に接続して利用することになる。ユーザーインターフェースも親しみやすいものであることは間違いなさそうだ。現段階ではカメラとマイクはこのアダプターと一体する予定（右はSSフェニックスのイメージ図）。もちろんゲームとの連携も予定されている。

### ISDNってなんだ

アナログの電話回線に比べ通信速度が速いデジタル回線。コレを利用すればテレビ電話もいい絵いい音で快適に送受信できる。利用するには回線工事などが必要だが、最近では諸経費も比較的安くなってきた。

# SOFT IMPRESSION

バーチャコップ2
バトルバ

ガンチキ、エヴァ(初)のオマケコ〜ナ〜!
ってウソっスよ。ウソ。
ちゃんとインプレするっス。

## Are You Happy?

# バーチャコップ2

文責：編集部　ガンツ及川

セガ/5800円［税別］/発売中

はあーい、こんにちはぁ。みんなの心のオアシス、ガンツ及川ちゃんでえす。いま風邪ひいて熱でてまーす。だから芸風がちょっと違いまーす。でもテッサの読者は心がやさしいからそんなこと気にしませんよね。了解を得たところで、本題いきまーす！（アムロ〝安室じゃないよ〟風）

みんなはどんなときゲームする？　楽しいとき？　苦しいとき？　ヒマなとき？　大抵の人はほしいゲームが出たときだよね。テック編集部にも、ゲームソフトが発売された当日に風邪をひいてお休みする器用な人が何人かいるよ。ボクはね、ヒマなときとかソフトの発売直後にはゲームしないんだ。ヒマなときがあんまりないし、ゲームソフト発売直後はソフトが高いから買わない。このインプレッションで使うソフトだって、ボクにとっては身をけずる思いで買ってるんだぞ。ってまた関係ないこと書いてるね。いかんいかん。では、どんなときにゲームをするかというとだね、つらいときやストレスがたまってるときにゲームするんだ。いわゆる現実逃避というヤツ。とくにゲームしたあとスカッとするガンシューティングが好きだねぇ。ガンシューのなかでは『バーチャコップ2』がオススメ。それでは、ストレス発散できちゃうプレーの仕方を教えましょー。

プレーするときは、もちろんバーチャガンを使用すること。しかも、ひとりでプレーする。友人誘って協力プレーなんてあさはかな考えは捨てるよーにね。でも、バーチャガンは必ず2個用意すること。つまりひとりでふたりぶん楽しむワケ。2丁拳銃ってヤツ。そーいえば2丁拳銃って名前の芸人がいたなぁ。

準備が整ったら両手に銃を構えてゲームを始めよう。ここで注意することは、かならず3点バーストを心がけること。3点バーストというのは、ひとりの敵に対して3回弾を発射するという、まあアレだね。いわゆる業界用語ってヤツだね。

この両手で銃を撃つうえに3点バーストまでやっちゃうプレーってゆーのは、ほとんど敵を認識することができないね。画面のなかで動いているヤツがいたら、すかさず迷わず陽気に撃っちゃうよーになる。ボクがこーなるから、たぶんみんなもこーなるよ。でもこれでいい。これでいーんだよ！　ジャスティスショットなんか気にしないし、気にしちゃいけない。民間人も公共物も気にしない。すべて撃つ。スッキリするー。

ほかにスカッとするプレーとしては、なりきってプレーする方法があるかな。やったことないけど、コスプレしてゲームやったら気持ちいいだろうなぁ。自分だけの銃を作るってのも思い入れが強くなっていいと思うぞ。これは保証済みだ。疲れたときや嫌いな相手ができたときには2丁拳銃でやりまくってみ。

**ガンツ及川**

おう！　いま『21エモン』ってアニメにハマッてるぜい。アニメ界のムツゴロウさんってカンジな代物だぜい。江戸っ子だぜい。ウソだぜい。

ド◯ン砲で…

懲免っスよ

## ◯◯の銃をもつ男9 1/999

へへへ。ボクは銃が大好き。くふふ。銃のことを考えるだけでもうムラムラっときてじっとり濡れちゃったりして、おう舎弟ども足押さえとけ！　って妄想が爆走するくらい好きだ。ってどこが濡れるのか気にするな。綾波◯イを東京タワー6個分詰め込んだよりも好き。だから、バーチャガンを改造してこーんなもの作っちゃいました。名付けて『藤子銃』。ドラ◯もんとかに出てきそうな形だね。精密機械はイジれないので外側だけの改造だけど、ボクの宝物なのさ。

◆どだ。世界にひとつだけのハンドメイド銃だ。あげないぞ。

**俺にも言わせてくれ**　バーチャコップ2についてひとこと？　アレ難しいよね。なにせひとり目の敵倒せないものオレ。ディスプレーから1センチの距離でもぜんぜん当たらないんだ、これが。えっ？　それはカーナビサターンとバーチャガンでやってるからだって？　ふーん、世のなかっていろいろと難しいね。（カーナビサターン使い水田）

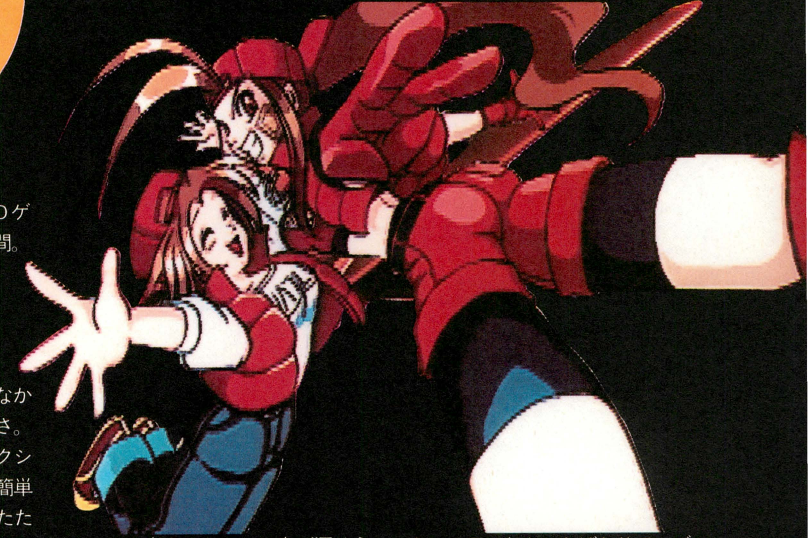
ⒸSEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996

# バトルバ

## ヒステリックなノリがなんとも心地よいのだ

文責：編集部　荒木カプリコ

日本ビクター/5800円［税別］/発売中



告白します。え～と実は最近、ポリゴンゲームと私との関係に少々やっかいな問題が生じてきまして、いや正確にのべると以前から問題は顕著に表われていたんですが自覚がなかったとゆーか……ってウッサイ！　ムニャムニャいうな～！　そうなのだ。オレはポリゴンに弱い。確実に弱い。あのグリグリを見ていると気分が悪くなる。みんなから失笑をかうのがヤだから〝平気だよ〟ってポーズをキメてたんだけどもう疲れた。いちおう断っとくけど、好きなんだよポリゲー。でも酔っちゃうのだ。あ～ゲロしてスッキリした。で、このコーナーのために良さげな２Ｄゲームを探しにでかけること１時間。ついに見つけたのだ。その名も『バトルバ』。ちなみに下から読んだら『バルトバ』だ。見ため、３Ｄポリゴンゲームみたいにハデハデじゃないけどなかなかどうして、楽しいんだよコレがさ。

バトルバはシンプルなカーアクションゲーで、ルールはいたって簡単なのだ。自機を操縦して相手をたたき潰す。オーバー。そんだけ。それぞれ６つのボタンにわりあてられている武器を駆使して敵を粉々にしてやるのがたまんなく気持ちイイ。始めのうちは操作が良くわかんなくて、ただフィールドのなかを右往左往してるんだけど慣れるとがぜんおもしろくなってくる。オレってレーサーか？　って免許持ってないんだけど。う～む、しかしオプションモードで武器の装備やマシンの細かいセッティングができるコトを考えるとこれは奥が深そうだ。ヤリ込まねばいかんですな。

モチ、ゲームも楽しいバトルバなんだけどオレがいちばん気に入ったのがカッチョいいＢＧＭ。ゲームあってのゲームミュージックなのに音楽が完全に立っている。意図的にはずしたとしか思えないユーロビート系の曲やヒステリックなサンプリングのループで奏でられるハウスやヒップホップサウンドなどは万人には受けないかもしれないが、聴き応えはバッチリ。このサウンドが独特のバトルバワールドを作りあげてるよーな気がする。さらに輪をかけるのがアニメ調のキャラクターね。設定もヘンテコなやつらばかりで、ブルーカラー系夫婦や軍事マニアなどが登場するなんだか楽しそうな世界観。これらの、一見ミスマッチともとれるとりあわせがオレにはけっこうピンときた。うん、バトルバって良い意味でヘンかも。酔い止め薬の常用をストップして再認識できたこと。〝３Ｄがモテはやされるご時勢だけどまだまだ２Ｄゲーも全然イケる〟。さて、今日も帰ってバトろっ！

**荒木カプリコ**
今年はうし年だモー。ってことはサ、「モーなんて原稿書かなきゃいけないの？」とか「ボク、明日休むんだモオーん」とか言えるな。牛だから。

⬅⬆マシン同士が接近するとズームアップし、離れると引いた画面で雰囲気もナカナカ。６人までの対戦が可能だが自機がちょっと小さいかも。

### オレマシンは楽しいなぁ～っと!!

このゲームの奥深さを語るうえで忘れちゃイヤンなのがマシンセッティングだ。もちろん用意されているマシンで遊ぶのもオッケーだけど、車体の装備や性能をカスタマイズすることによって対戦用のオリジナルマシンなんかも作れちゃうのがディープ。武器の種類も約60種類用意されているし、装甲の厚さやサスペンションのききき具合までセッティングできるなんてずいぶん本格的だなオイ！

⬅６つのボタンへの武器のわりふりが勝負の明暗をわけるのだ。試行錯誤してみよう。

**俺にも言わせてくれ**
ミサイル撃って爆発！　地雷ばらまいて爆発！　爆発は男の魂の叫びである。科学戦隊ダイナマンであるっ！　今日も俺はバトルバやって爆発！　迫る奴にウキキと笑って地雷をポチッとな。燃えさかる奴のマシンを眺めながら、俺は〝天は人の上に人を創った〟と勝利の愉悦に浸るのだ。（ヤバそーな新人木村）

Ⓒ1996 VICTOR COMPANY OF JAPAN,LTD./Ⓒ1996 ANCIENT CORP.,

# TALK ABOUT THE エネミー・ゼロ

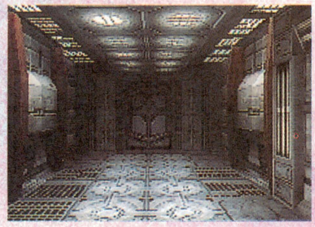
## ～エネミー・ゼロ やったっス～

ワープ／6800円[税別]／発売中

## 「敵はエネミーだけではなかった！林を襲うもうひとつの恐怖とは？」

## そしてローラは今日も船内を走る！

最近私が気になるコトのひとつに"ゲーム酔い"というものがある。ゲーム酔いとは、船酔いや車酔いと同じように、ゲームそのものに酔ってしまうコト。まー簡単に言うと、ゲームをプレーしていて気持ちが悪くなっちゃうコトだ。昔のゲームだと、プレーしていて酔うコトなんてなかったけど、ここ最近のゲームの特殊効果（回転や画面全体の上下のブレなど）は、車や船以上にプレーヤーを気持ち悪くさせてくれる。私にとってそれが『ナイツ』であり『マリオ64』であるワケだ。



さて、そんな私が『エネミー・ゼロ』をプレーしてみた。──船長ロニーの命を受け、パーカーの部屋へ向かうローラ。地図は見たハズだが、道順を忘れてしまった……。とりあえず歩き回ってみよう。いや、歩いていたんじゃ時間がかかる。走っていこう……。とこのように、私がプレーすると、短気+方向音痴の主人公ローラが、宇宙船のなかを慌ただしく走り回る。コレは十分にゲーム酔いを体感させてくれる。もともと『DOOM』や『QUAKE』系のゲームに弱い私である。当然の結果だが、ストーリー序盤の段階で気持ち悪くなってしまい、とてもゲームを楽しむどころではなくなってしまった。

で、現在はどうしているかというと、とりあえずマップをしっかりと覚え、かつ船内を走らないようにコントローラーのBボタンを使用禁止にしてプレーをしている。なので、噂のデビッドと恋に落ちるには、もうちょっとかかりそうだ。

### ばんだーな林

『エネミー・ゼロ』の発売日に自社製品『トゥルー・ラブストーリー』（PS版）も同時購入。初プレーで本多智子ちゃん（メガネっ娘その1）とハッピーエンドだったので、次回プレー時には春日千春ちゃん（メガネっ娘その2）といいムードになっちゃうつもりです。

## 「やってないけど、知ってます」

## ローラのスリーサイズ求ム

もう遊びましたか『エネミー・ゼロ』。編集者人生のなかでも思い出深いソフトの1本になりました。ホントいろんなことがありまして、あのCD-ROMのこととか、特集のこととか。田川さんもそう思いませんか？

ところで私は恥ずかしながらまだ未プレー。ですが、発売記念先行上映会なるものがありまして、映画としてのエネミー・ゼロを体験してきました。ほとんど編集ゼロの約2時間半の飯野プレーを堪能。おしりは痛くなりましたが席を立つ人も少なく、最後には拍手喝采。うーん、ゲームもここまできたのかぁって感じ。飯野さん、次も期待しております。

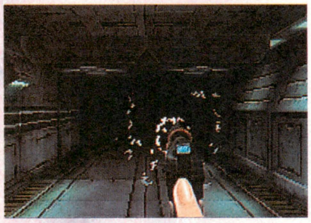
### ナル内田

取材や打ち合わせで何度かワープへ。扉を開けてまず目につくのが、棚に並べられたゲームグッズの数々。海外版の『Dの食卓』やゼルダのゲームウォッチ。極めつけは、ハンディゲームの『ミス・パックマン』。うーん、どれでもいいから飯野さんゆずってぇー。

## 「見えない敵が一瞬姿を現したとき」

## E0の思い出(その1)

『エネミー・ゼロ』（以下E0）といえば、TECHサターン通信Vol.5のときに飯野さんのインタビューでワープに行ったんだ。そのとき飯野さんのデスクの上に、怪しげなフィギュアを発見したオレは「アレが見えない敵エネミーか……」と思っていると、「こちらへどうぞ」と言いながらフィギュアをしまう飯野さんの姿に「オウ、シット！」と思ったりしたのでした。これがオレの"E0の思い出その1"だ。って、ゲームの内容についてか。……し、知ってるよ特別試写会で観たから。え～と、ムービーがとても綺麗でした。ローラさんて寡黙な方ですね。とか。



### ボブ水田

E0は敵の姿は見えないけれど、音によって存在を知覚できる緊張感がとても怖いです。そして、プレーしている人間も、突然"ピクッ"としたり、"ウッ"と声をあげたり、見えない敵に囲まれる緊張感に絶えられずに銃を乱射したりするので、ちょっと怖いです。



© 1996 WARP INC.

## 「このゲームの本当のおもしろさは、選ばれた人にしかわからないよね」

### 文句はHARDを解いてから言え!!

いやぁ、飯野さんもやっかいなゲームを作ったものです。クリアーしたオレの最初の感想は「コレは万人向けのゲームじゃないなぁ」ってコトだったんですが、人を選ぶっしょ、本作は。本当に楽しめる人って、映画に詳しくてゲームがうまいサターンユーザーかな？　って感じ。とにかく難しいんだよねー。とくにアクションシーンというかエネミーとのやりとりが。周りにソレが我慢できなくて投げ出した人が何人もいるし。飯野さんってめちゃめちゃゲーマーだから、必然的に難易度も高くなったんじゃないかな。オレ的にはちょうどいい難易度だったけど。謎解きは『Dの食卓』の回転ハンドルの謎くらいイジワルなヤツがあってもよかったなー、個人的に。

でもさ、このゲームを「なーんだ、コレって『エイリアン』のパクリじゃーん！」なんてしたり顔で語ってる人がたまにいるけど、可哀相だよね。なにもわかってないっしょ。全然違うのに。「ぅわぁ、この殺され方がたまんない！」とか「パワールームに行かなきゃならないとか、船員の部屋が離れているとかって、パニックSF映画の定番って感じでイカス〜!!」とか、「どちらかというと『リバイアサン』じゃない？」ぐらい言いながら遊んでほしいっす、ていうかオレがそうだったんですけどね。あ、あとね、コレは実はひとりでプレーするより、誰かとふたりでゲームの感想を言いあいながら遊ぶと、よりおもしろいですよ。カノジョとかね。いいぞー。

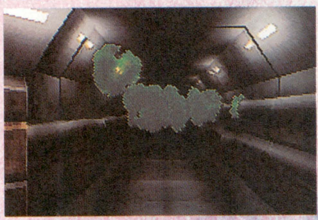
あ、カノジョで思い出したけどさ、チャット（ほら、最後のアソコの！）ででてきた"彼女"って、いったい誰なの？ 気になって眠れないぞ!!

**田川ラメ夫**

HARDは2時間40分でクリアーしたよー。つまりあのムービーも観ました。すげーぜ韮沢さん＆モデリングした人って感じ。ちなみに次号ではもっと詳しく本作の感想を書かせていただく予定なので、それまで解いてない人はクリアーしておいてほしいでーす。

## 「オレのローラはいまだビークル・ジ・アキを探索中！　助けて〜！」

### 目に見えないってのはめちゃ怖いんですねえ



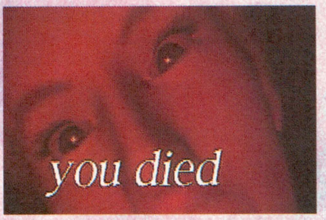
アドベンチャーゲーム好きのオレとしてはこの『E0』、買わないワケないよね。そういや、発売日の3日前からショップに通いつめ、「売ってくれ」と懇願して店員さんを困らせたもんだ。いや、そんだけE0にイカれちまってるってコトさ。で、即ゲットでプレーを開始。クリアー1番のり！　……だったハズが、最初のダクトのトコでハマってはや1ヵ月。ああE0、オレの青春……。

**荒木カプリコ**

いままでの自分のプレーをビデオに録画、編集して自分だけのE0ムービーを作るなんてのはどおだろ？　オレ'Sカット版なんてのを作って試写会を開きたいねえ。

## 「何度もやられたよ。べつに悔しくないけどさ。誰が負け犬だって？」

### you died!!




エネミー・ゼロ？　当然やったよ。クリアー？　……してないよ。だって難しいんだもん。ノーマルモード2回とも後半、ボイスレコーダーが切れてアウト。ここでやめるの悔しいじゃない、やっぱり。途中で投げ出さないのがオレの長所だし。再び挑戦！（ただしイージーモードで）

再度後半部へ。ボイスレコーダーは80と余裕。が、気がつくと25に！正座でプレー。あっ、一気に0……。

**今井募集中**

編集部にきて1ヵ月。まだペンネームが決まってないので今井募集中です。ちょっと寂しいので、早くつけてね。かっこいいの希望。

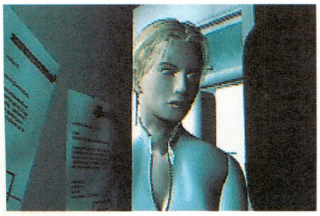
## ●●●エネミーゼロへの熱い思い大募集!!●●●

編集者たちのエネミー・ゼロの感想はどうだったかな？　読者のみんなはもうクリアーした？

編集部内でも、「難しいんだよぉ。見えない敵が……」っていうイージーモードでもクリアーできないヌルイ編集者や「オレは難しくなかったよ。これからローラのシャワーシーン見るんだけど、ハードじゃないと見れないよ。えっ、クリアーしてないの？」っていう"それでもサターン雑誌の編集者ぁ？"って目で見る人など様々でした。

というわけで、「オレにもひと言いわせろ！」って人のために、ここでエネミー・ゼロの感想を大募集しちゃいます。E0のここが好き、アンチE0の人。E0の新しい遊び方など。エネミー・ゼロに関することならなんでもオーケー。もちろんローラのイラストなんかも大歓迎だからたくさん送ってね!!

下のあて先までキミの熱い思いを送ってちょーだい。待ってるよ！



**あて先**

〒151-24
東京都渋谷区 代々木4-33-10
(株）アスキー　TECH編集部
TECHサターン
「オレの熱い思いを聞け!!」係
まで送ってちょーだい。

●またもや意外なゲームにハマっているみたいで……

●次号はときメモグッズの当選者発表予定！

〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10株式会社アスキー
テック編集部 テックサターン ゲーム絵日記 係

# テック編集部 ゲームだより

さて今月は、ちょいと趣向を凝らして"編集部内ゲーム大会"なるものを企画してみました。クイズもあるので、心して読むよーに。

## 緊急開催 テック編集部内『ファイターズメガミックス』大会

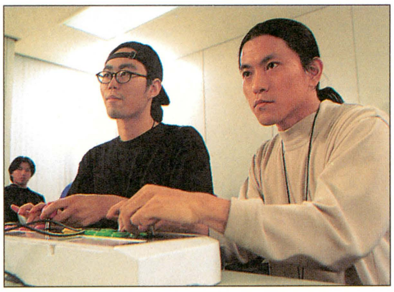
パソコンやゲーム雑誌を数多く出しているテック編集部には、パソコンは当然いっぱいある。サターンやプレイステーションといった編集部所有のゲーム機もまた然り。それ以外にも、会社で対戦するためだけに置きっぱなしになっている佐藤ポンの改造ネオジオや、ばんだ～な林&吉田せめんとのカプコン基板コンビ、思い出したように対戦している業務用コンパネなど、ココはゲームに関して非常に恵まれた環境にある。

で、せっかくゲーム好きが揃っているんだから、編集部内でゲーム大会でもやって記事にしたらオモシロイんじゃないの、と思ったのがこの企画の始まり。あとは出場者を募ったら、結局28人にもなってしまって、仕切るのが大変だったとか、会議室を何時間も押さえて大勢でゲームをしている図は、誰がどう見てもラクな仕事に見えるだろうとか、そのへんのハナシはおいおいね。

さて、年明け早々にこの大会を開いたんだけど、冬休み中に家で練習していた人とそうでない人との差が顕著に出ていたぞ。他人の対戦を見ながら「あのピカーッて光るヤツ（ガード&アタックのコトらしい）ってどーだすの？」なんて聞いてるようでは、優勝は遠いよね。

あとホントは総当たりのリーグ戦にしようと思ったんだけど、計算したら378試合にもなるので、全員一致でボツになりました。で、今回はトーナメント戦です。その組み合わせ表もスペースがないので削りました、あしからず。それから予想するトキに編集部の人間関係は考えなくていいからね。たとえば●●は★★に頭が上がらないとか、▲▲は■■にホの字だとか……。そんなのは気にせず、写真を見てテキトーに予想してね。

⬆観戦中も対戦相手の闘い方を研究すべく、みんなマジメな表情。



⬆カメラを向けても、対戦中は反応する余裕ナシ！

⬆ゲーム大会はまたやるので、読者も編集者も期待して待つよーに。

## 緊急クイズ 優勝&最下位を予想しよう

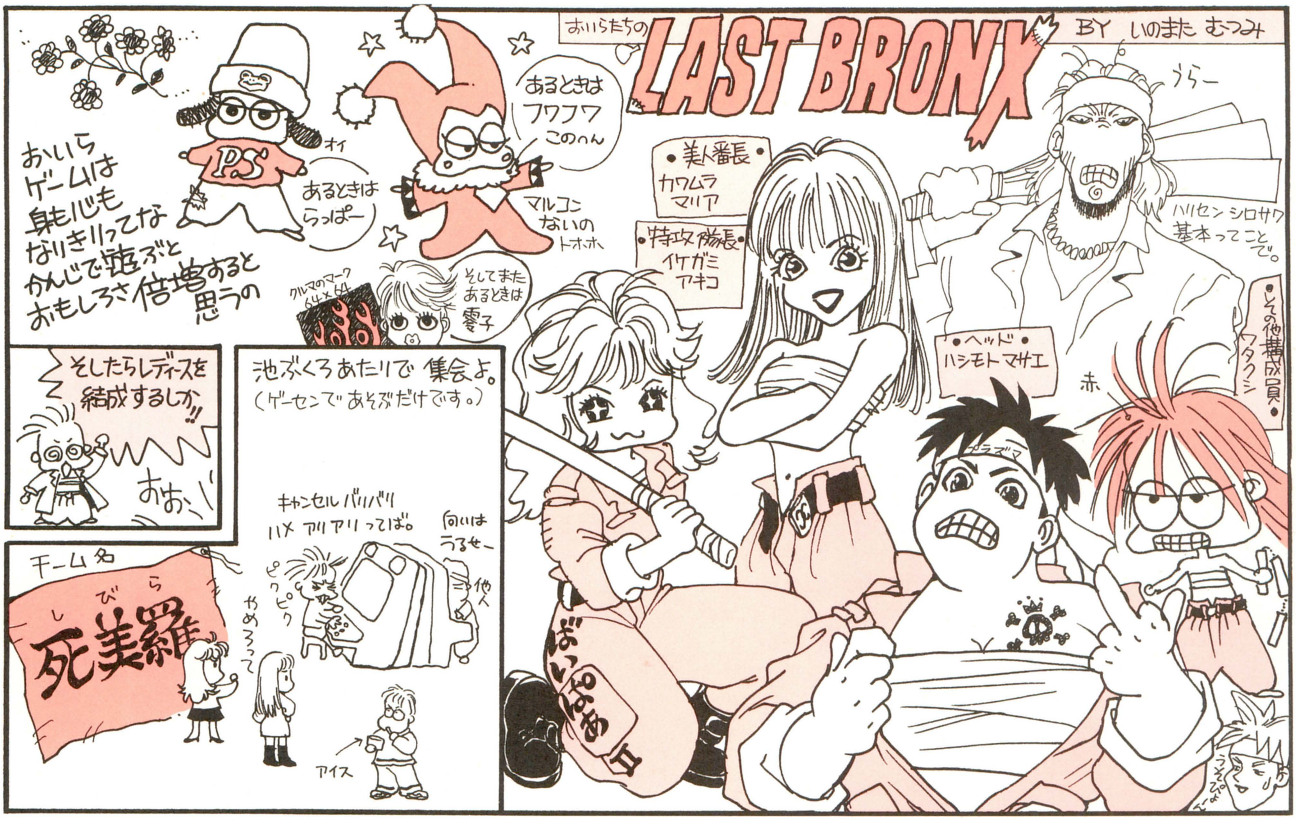
| | | |
|---|---|---|
| 1ーハイレゾ佐藤 | AKIRA | 佐藤裕 |
| 2ーシラタキング | PAI | 佐藤隆 |
| 3ーハンター影 | LAU | 諸星 |
| 4ービンビン丸 | WOLF | 田中進 |
| 5ー小林ショ―ジョ | GRACE | 小林 |
| 6ーオヤジZ | BAHN | 楠見 |
| 7ーカーサ高山 | RAXEL | 高山 |
| 8ー瀕死のエッセイスト | TOKIO | 田中志 |
| 9ー口からナイチンゲール | JEFFRY | 羽田野 |
| 10ースパイラル | KAGE | 内田 |
| 11ーKON | SARAH | 大村 |
| 12ーヘッポコ花 | JACKY | 花島 |
| 13ー不参加① | SANMAN | |
| 14ー吉田コンクリート | JANE | 吉田 |
| 15ーキューティートミー | HONEY | 富沢 |
| 16ーやっつけマン | PICKY | 藤井 |
| 17ージョー山中 | SHUN | 田川 |
| 18ーかまきりさん | LION | 阿部 |
| 19ー寝台特急『みづほ』 | DURAL | 立石 |
| 20ーランデブー安達 | SIBA | 安達 |
| 21ー最弱 | RENTAHERO | 飯塚 |
| 22ーサムい君 | MAHLER | 冨田 |
| 23ーOTN（オトン） | B.M. | 小野 |
| 24ーアルゼンチン高橋 | KUMACHAN | 高橋市 |
| 25ー不参加② | KIDS AKIRA | |
| 26ープロマル | KIDS SARAH | 中丸 |
| 27ー不参加③ | BEAN | |
| 28ー青山ベサメムーチョ | BARK | 青山 |
| 29ー強化人間ジャネット | JANET | 林 |
| 30ー不参加④ | DEKU | |
| 31ー池袋サラのサンドバッグ | HORNET | 田村 |
| 32ージャイアントロボ鈴木 | URA BAHN | 鈴木義 |

クイズの中身はカンタン。この大会の優勝者と最下位を予想してもらうだけ。ハガキに自分が予想した優勝者と最下位の番号とその理由を書いて下のあて先まで送ってチョーダイ。〆切は2月末日の当日消印まで有効。プレゼントの内容は決めていないので、なにか欲しいモノを書いてあると、ソレがプレゼントになるかも？

〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
（株）アスキー　テック編集部
テックサターン
「トップとビリを当てろ！」係

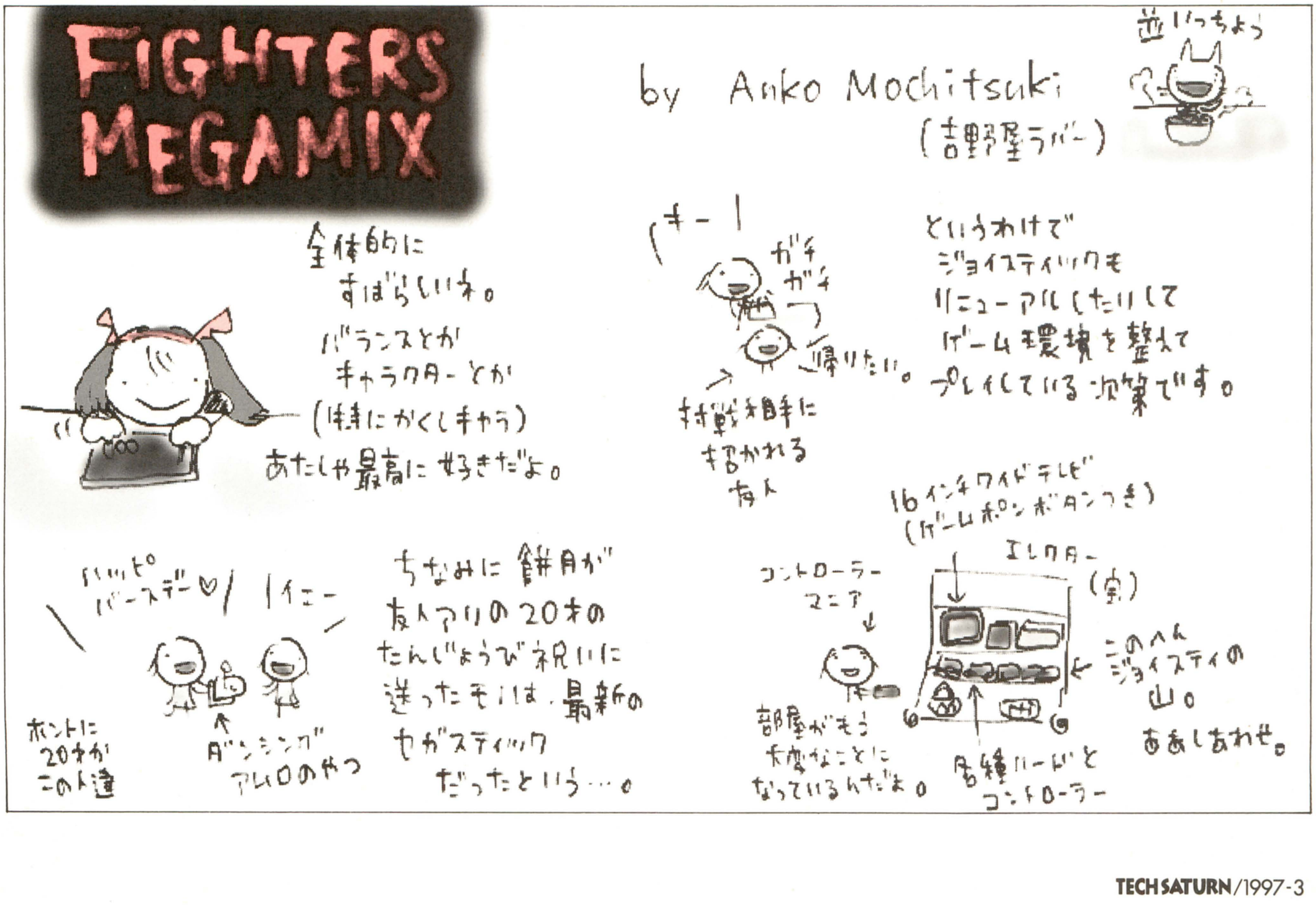
※ゴメン。やっぱり前回の次号予告はウソでした……。

●最近ゲームは買ってもプレーできないという毎日です。が、そんななかでも『ファイプロS』だけは別格！ 編集部員たちが作ったエディットレスラーの対決は見ているだけで熱くなるのだ。（ばんだ～な林）




### プロフィール

プレイステーション用ソフト『テイルズ オブ デスティニー』のキャラクターデザインで忙しい人気イラストレーター。最近は『クリスマスナイツ』にハマってるとか。




### プロフィール

天下無双の猫まっしぐら自由形女子大生。最近はゲームよりもインターネットにご執心気味。最近もろもろの運命の導きにより高円寺あたりへ転居の準備中。

# Various Essay

プロフィール

ゲームミュージック界のスーパースターを自称するミュージシャン。葉山宏治オリジナル〝まじめに生きろ〟Tシャツ。全国ゲ屋にて発売中!!

## 兄貴　知らぬが仏（CLUB24）

### 葉山宏治

俺は葉山宏治だ。人は俺を兄貴と呼ぶ。なぜ兄貴かって、それは『超兄貴』からそうなった。人によってはちゃんと俺のことを知っていて、作曲家でミュージシャンでライブとかやってと認識してくれているが、知らない人にとっては「お前……誰？」と呼ばれてしまうわけで、前回話した趣味の所で『カーショップ石井』のオヤジに釣りざおをもらったと書いたが、そのオヤジとて例外ではなかった。

俺の車は通称〝ハチロク〟レビンである。マニアックな車のため、13年経ったいまでも人気が高いが、正直言って金をもってるやつはあんまり乗っていない。走り屋のにいちゃんとかが入門用に使うような車だからハッキリ言ってボロだ。そんな車で『カーショップ石井』にいっていたので、オヤジは「ああ、こいつも自称ミュージシャンで全然金ねーんだろうな」と思ったかどうかは知らないが平日の昼間からそんな車で「どーもー」と現われれば仕事をやっているようには見えない。オヤジはとにかくマケてくれた。ボロだから修理ばかり頼んでいたが「いいよ、まけとくよ」といって安くやってくれていた。俺はハッキリいって〝ハチロク乗り〟のなかでは金はある方だと思うが、別にいう必要もないのであまり多くを語らなかったのだが……。

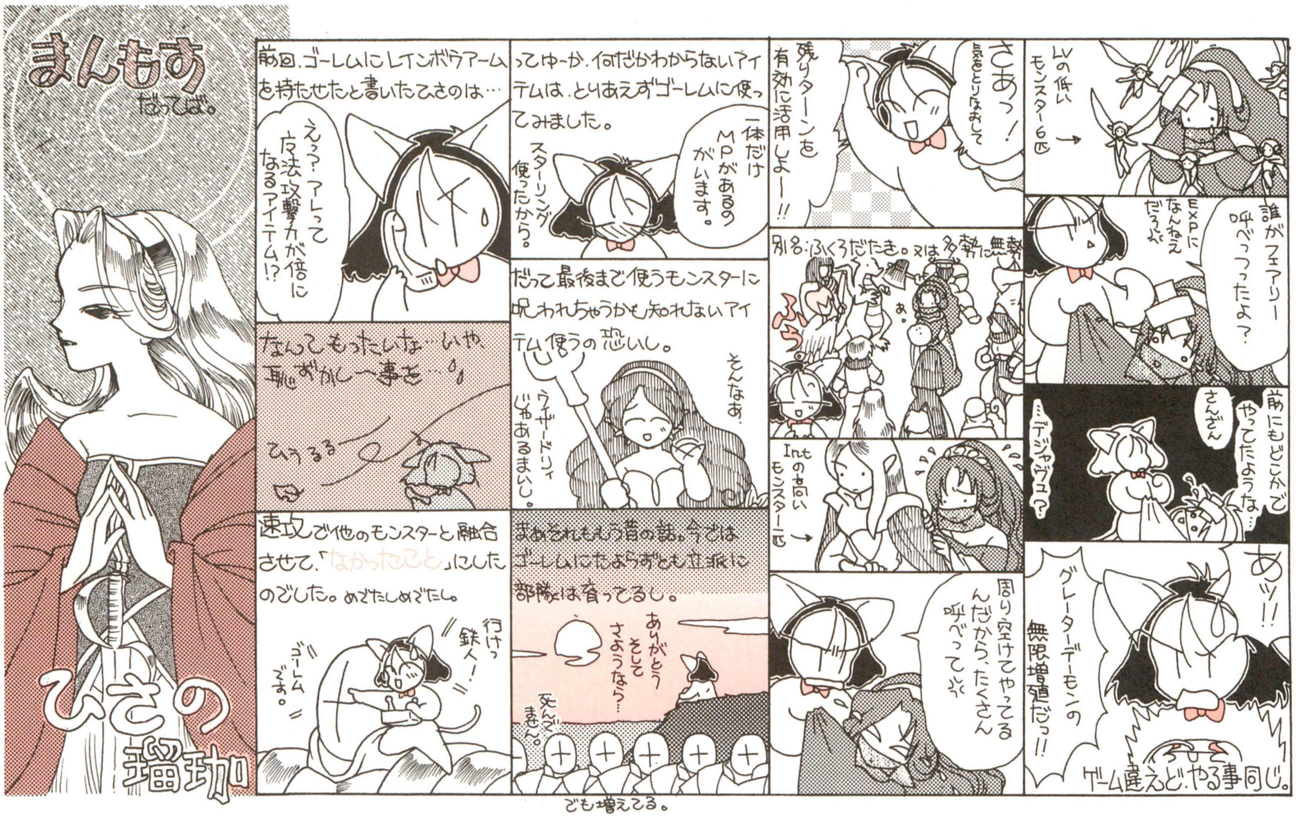
ある日ゲームミュージックフェスティバルの模様がＴＶ放送されたのを、オヤジが見ていた。「トリはゲームミュージック界の大御所葉山宏治！この人のステージはすんごいんですよ」とかリポーターがいっちゃったもんで……なあ、大御所ってなあ。で、翌日からオヤジの態度が変わったんだ。「おい、おれはお前をみくびってたよ。たいしたもんだ」とか言って評価してくれたのだ。だが、「まぁなかでメシでも食っていけ」といってカツ丼をとってくれた。俺がカツ丼を食っているとガレージでプシュプシュ音がするので見にいくと「お前、なんだこのカーステは、みっともないぞ」とかいってコンポを取り替えている!!　「ちょっとまってよ！」。「バカヤロウ！　有名人がこんなコンポで聞いてんじゃねえ!!」。すると今度はタイヤを外し、奥から新品のホイールとタイヤが。「おメェ、こんなボロイホイールじゃみっともねえぞ!!」。テレビに出たばっかりに、そん時15万円ぶんも買わされた！まあ、おかげで乗りやすくなったし音もいいし、結局は良かったのだが……。まあ、ゲームミュージックフェスティバルといえば、３年前は大変だった。スイ臓炎でゲロゲロだった。リハーサルもやれない状態で、國府田マリ子さんが心配して電話をくれて「だいじょうぶ！　ちゃんとできるよ！」って檄をとばしてくれた。当日、彼女も体調が良くなかったのに俺の事を気付かってくれて、無事にステージを終えた。彼女のステージやレコーディング、仕事全般に対する気合いの入れ方はスゴイ。あれだけスピリッツを持ってやってるからいまのマリ姉があるんだろう。俺は一目置いてるからね。で、ステージってじつは好きでもあり大変でもあり、何か俺にとってとても大試練の場所。白く淡い光のなかでもがき続けて手足が自由に動かない夢の中のような世界だ。終わるとヘトヘトになる。じつは心臓が止まるかと思う時もあるよ。しばらくライブやってないけど、つぎも死ぬ気でやるよ！

〝私の命のコンサート、何度もやれるもんじゃない〟おそまつ!!

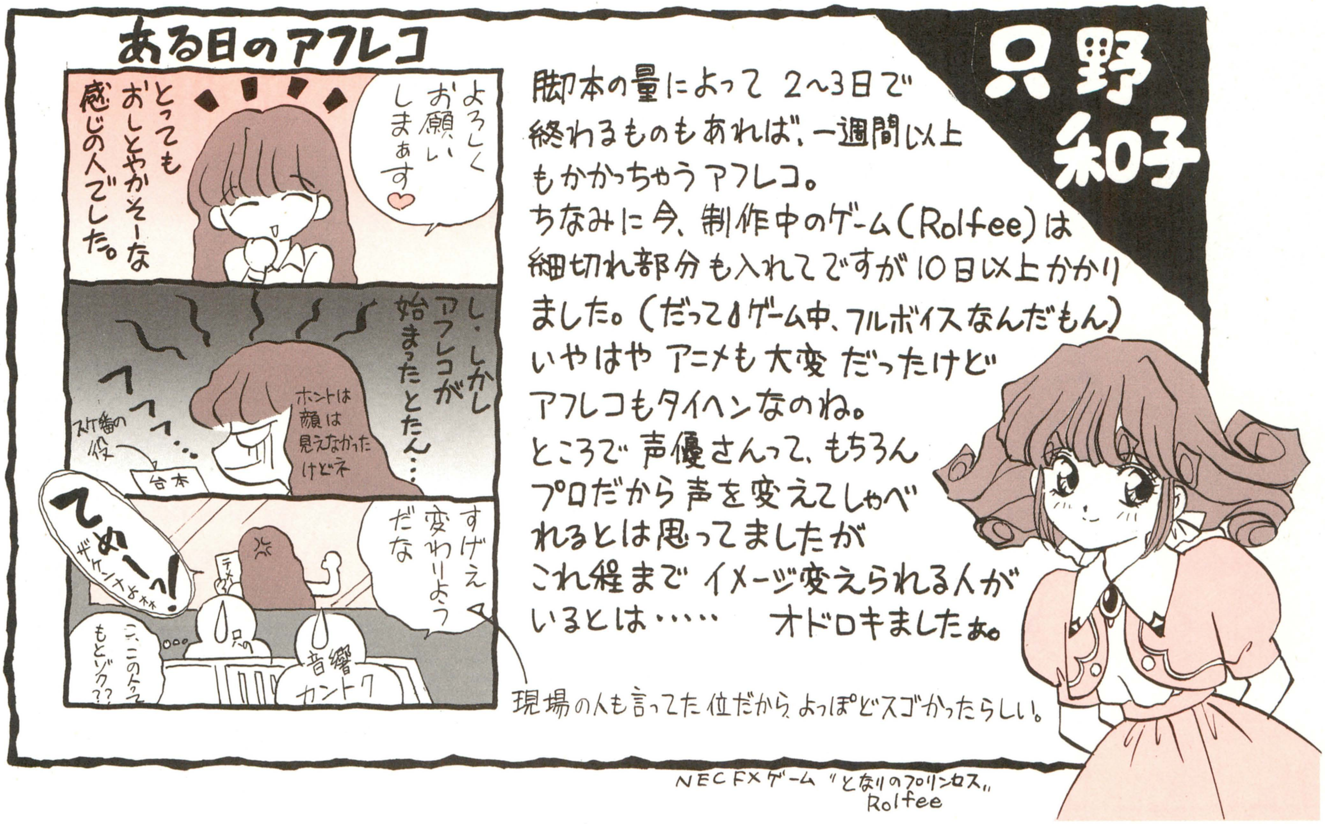
*Illustrated by* 中井　覚

プロフィール

コミックゲーメストにて『CONTINUE?』を連載中のマンガ家。本場インドのカレーとゲームを愛好している。最近のお気に入りは『マスモン』だとか。




でも増えてる。




**プロフィール**

アニメ界にこの人ありといわれるほど有名なアニメーター。PC―FXの『アニメフリークFX』のキャラクターデザインなどを手がけている。

# ゼイラムの主観 ゾンビの主観

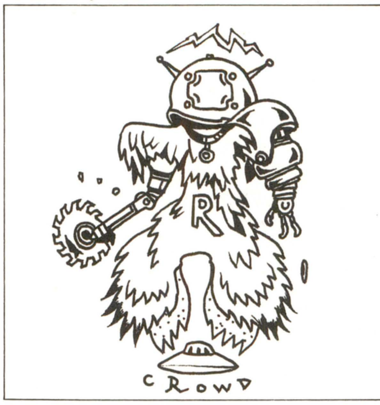
**雨宮慶太**

『ガングリフォン』もまだ制覇していないのに『バーチャロン』に手を出しているのだけれど、遊び方がちがうので比較は出来ないが、ロボットを操縦するという見せ方はどっちもスキです。ガングリフォンの〝主観〟もいいし、バーチャロンの限りなく主観に近い〝客観〟もゲームならではの見せ方だと思う。リアリズムに徹するなら自機が表示されない〝主観〟がハマれるし、カッコよさを追求するなら自機の動きが表示される〝客観〟がベターでしょう。で、何でバーチャロンが限りなく主観に近いといったかというと、まず自機がつねにセンターに表示され、なおかつ後姿である事。それと主観モニターでおなじみのターゲット表示などがあるからです。

じつは最近〝主観〟という見せ方についてあれこれ考えている。多分、つぎの映画のシナリオを毎日あーでもないこーでもないと読みこんでるからだろう。〝主観〟というのは、映画の場合本人の見た光景を表現する時に、じゃあこのカットはゼイラムの主観で……とかいって撮影しますが、当然そのカットにはゼイラムは写らない。ゼイラムの見た目なのだから、本人はあえて排したとこで主観が成立します。で、映画の場合はその本人のなかに観客は入っていません。かならず、主観のカットは登場人物、だれかの見た目になっています。じゃあシーン頭によくある情景カットで山とか海とかの絵は何なんだというと、あれは映画のなかの語り部の見た目です。この語り部の目こそ、観客の〝主観〟に成りえるものだと考えてます(あーややこし)。つまり、その場に、イリアとゼイラムしかいないのに、スクリーンには、当然のごとく、このふたりが写っている絵が連続される。で、このふたりを見ている何者かの見た目になるわけですが(カメラの見た目にというと身もフタもない)、僕はそれらの絵は、観客の(自分もふくめて)見たい絵、つまり、結果的に観客の主観になるべきものだなあと思っています。何でこんな事考えてるかは、やっぱりゲームからの影響なのだろう。ゲームの場合は、本人＝プレーヤーになるので、主観だろうが、客観だろうが、モニターのなかの絵はすべて、プレーヤーの見た目という潔さがあって、そのなかで、自機、マイキャラをどの程度見せるかは、各々のゲームの遊び方にあった見せ方をよくよく考えて選んでいるのがわかる。もちろん全部がそうなのだとはいわないけれど、ここ数年よくいわれるゲームのなかの映画的手法ってやつは何の映像が入っているとかアングルがどうとかではなく、いかにユーザー以外の見た目を効果的に使用しているかどうかではないかと思う。『バイオハザード』のゾンビの主観とか怪物の主観がそれにあてはまるではないですか！

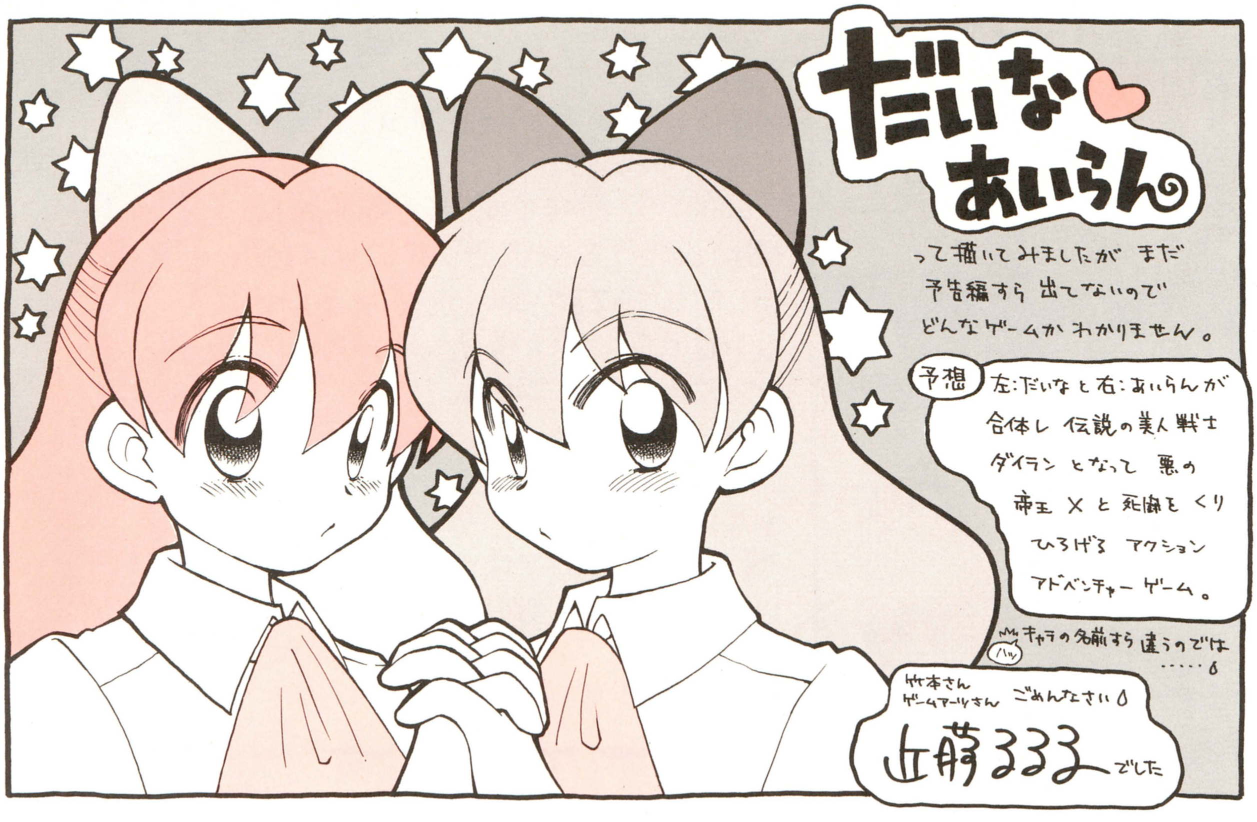
ここまで書いてハタと思ったけど、僕らはずっと〝主観〟で生活しているのだけど……記憶のなかにはどう考えてもありえないが〝客観〟で記憶されることもあるなあということです。たとえば電車に乗ったことを思い出すと、その記憶に電車にのる自分が写っていることってないですか？　僕らの主観っていっても映画でいう主観とちがって、首のちょっと下からは絶えずフレームに入っているし、片目をつぶれば鼻先が見えたりもするわけで、じゃあ、そんな絵で映画をとったらどうなるかなんてことも興味がわいてきたりします。もうだれかやってるかもしれないけど。

*Illustrated by*雨宮慶太




**プロフィール**

帽子とヒゲがトレードマーク（？）のマルチクリエイター。ゲームの演出から映画監督まで幅広くこなす。ゲームは好きだが遊ぶヒマがない。




プロフィール

文化放送の『氷上恭子のエルステーション（文化放送、毎週金曜日午前2時～2時30分放送）』で『ハイパーあんな』のラジオドラマが放送中だ！ 夜更かしして聞け!!

# 私的格闘ゲーム小説論

神代　創

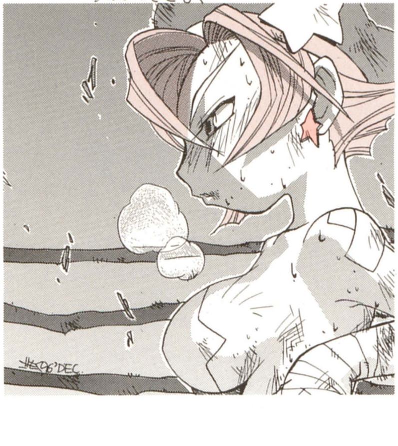
さて、前回に引き続いて格闘ゲームの話から。

格闘ゲームをノベライズする時の本意とはなんぞやとゆー、問題であった。

まあ、単純にいってしまえば、読み終えた後、「結構面白かったじゃん」と思ってもらえればいいのである。その一瞬のために書いているのだ。もっとも、それはノベライズに限らない訳なんだが、格闘ゲームのノベライズの場合、その面白さは《ぎちぎちに書き込まれた格闘シーンを読んで疲れさせる》という事ではなくて、できるだけゲームに近い面白さ――具体的には技が決まってすかっとしたあの時の感覚に近づけなくてはならない。個人的にそう思っている。

もっと簡単にいえば、プロレスや格闘技の試合を見ていて贔屓の選手が勝った瞬間の高揚感。あれだ。決して自分が出場して汗まみれ、傷だらけになって勝ったようなリアリティではない。痛さや辛さを度外視して、達成感だけを味わう。良いとこ取りのおいしさ。その辺りの感覚を巧く描き出すのが格闘ゲームのノベライズなのだと思う。ゲームと現実との違いだと言ってもいいだろう。

Illustrated by あかつきごもく



でも、格闘技の一ファンとしてはやっぱりぎちぎちと関節が軋むような描写も入れたいし、頭部に打撃技を食らった時に胸を去来する一瞬の想いなんかも書きたいのである。しかし、そっちに重きを置いてしまうと、わずか一冊だけのノベライズで一体何試合入るか？　例えばの話、夢枕獏氏の格闘小説を読んでもらえれば答えはわかるだろう。三試合が限界だ。下手すりゃもっと少ないかもしれない。この辺りのバランスが実は一番難しいのである。

下手に格闘技が好きだから、自分で余計に難しくしてしまっているきらいもなきにしもあらず。う～ん、難しい。

で、偉そうな事を言っている私のノベライゼーションだが、目標とするバランスがあちこちに振れている。あるところではゲーム（ファンタジー）寄り。あるところでは格闘技（リアリティ）寄り。なかなか理想通りにはいかないものである。とはいえ、理想通りにいったとしたら、それ以上の物はどうあがいても書けない訳で、それはそれで困る。いつの事やらわからないし、永遠にそんな物は書けないかもしれないけどね。

もうひとつ、現在の格闘ゲームの方向として絵としてのリアリティがある。緻密に描き込まれたキャラクターたち。しかし、その動きは非現実的だ。そのギャップがゲームとしてのリアリティを崩し始めているような気がしてならない。

というところで、紙面が終わってしまった。格闘ゲームについてもう一回続くかもしれないな。

ところで最近サターンといえばバーチャコップ2だろう。さすがの移植である。走る車のタイヤを撃った後のリアクションや器物破損(^_^;)の快感が最高だ。前作のトレーニングモードでは☆5つ。ランキングモードでは4段の腕前（そんな大したもんかいな）をまた一から磨き直さねばならない。でも、ゲーセンでやった時は、2の方が簡単に（つまり、コイン投入数が少なく）クリアできたんだが、サターン版だと2の方が難しい。それにもまして、2のBIGINNERモード！　なんかMIDIUMモードより難しいんですけど？　ノーミスクリアがなかなか出来ないのはどーして？

プロフィール

かみしろ　そう。小説家。代表作の『ガンダムW』もついに完結してホッとひと息といった状況だとか。今後の予定はまだ決めてないらしい。

# ジャン荘で働く!?

## 松井菜桜子

「ポン」、「チー」、「リーチ」、「ロン」はまだよく耳にするからいいとしても、麻雀ゲームのお仕事は難解な専門用語が多い。

〝平和（ピンフ）〟や〝対対和（トイトイホウ）〟にしたって、ふりがながなければ、普通はそうは読めないよね。

とまどう女性声優陣が多いなかで、あたしは、このお仕事が大得意。

「松井さん、さては、麻雀やりますね」

なんてスタッフにいわれたりします。

そう、あたし麻雀好きなんです。

麻雀とあたしの出会いは意外に古く、かれこれ数十年前までさかのぼります。いわゆる〝家族マージャン〟というヤツ。

うちは、五人家族だから、メンツは、父と母、そしてひとまわり上の姉と九つちがいの兄の四人。あたしはというと、当時まだ小学一年生ぐらいだったから、完璧におミソにされていたわけ。大人チーム四人は、お正月なんか、毎日のように卓を囲んで、夜中まで盛り上がっていたっけねぇ。

「これはジャン荘ゴッコだからね。菜桜子ちゃんは、アルバイトのお姉さんの役。私たちは、お客さん」

てなことを姉にいわれて、あたしってば素直だから、張り切ってみんなにお茶やジュースを運んだもんです（いいように使われてたのねー）。

でもね、その下積み時代（？）にあたしは、ごく自然に麻雀をおぼえていったんですねぇ。

ただひとり、全員の手の内を見ることができる立場は、非常に心地よく、楽しくお勉強できたのでした。

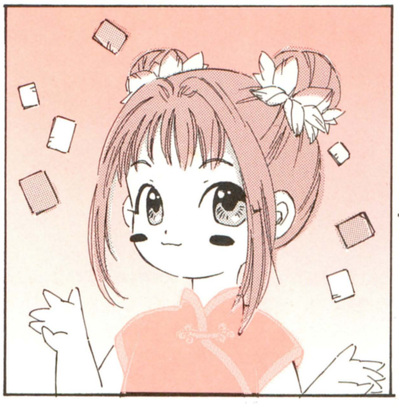
しばらくすると、あたしはウェイトレスさんから、補欠要員に昇格するようになってルンルン。

だけど、パイを積んだり、てきとうに捨てたりすることは出来ても、実際にアガルには、知識も経験も全然足りなかったのでした。

それであたしは、どうしたか？

パイがしまってあった箱の裏側に描いてある役の絵のとおりに、集めていくことにしたんですねぇ。あったまイイ〜。でも……、

そこに描かれていたのは、ご存知のとおり、輝かしき〝役満〟の数々。やろうったってそうそう出来るもんじゃない〝国士無双〟とか〝四暗刻〟を、小学生の分際で作ろうとしていたんだから、我ながら恐れ入る。だからなのかなぁ、いまだにテレビゲームのなかでも〝役満〟狙いで、毎回痛い目にあってます。



*Illustrated* by 近永早苗

あたしがたまにやるのは、かの『ファイナルロマンスR』（貰いものですけど）。最初は「全員脱がすまでガンバルぞー」なんて寝ないでやっていたけど、いまは、お色気シーンは思いっ切り飛ばしてしまいます。ごめんなさいっ。

そういえば、こういったゲームを〝脱衣麻雀〟って呼ぶけど、いったい誰がこんな名称つけたんでしょう？

ほら「野ぁ球ぅぅすぅるならぁ〜♪」ってゲームだって〝脱衣ジャンケン〟じゃなしに〝野球拳〟って、ひねってあるじゃないですか。

〝脱衣麻雀〟ってゆーのは、芸がなさすぎるというか、そのまんまって気がするんですけど……。

まっいいんですけどね。

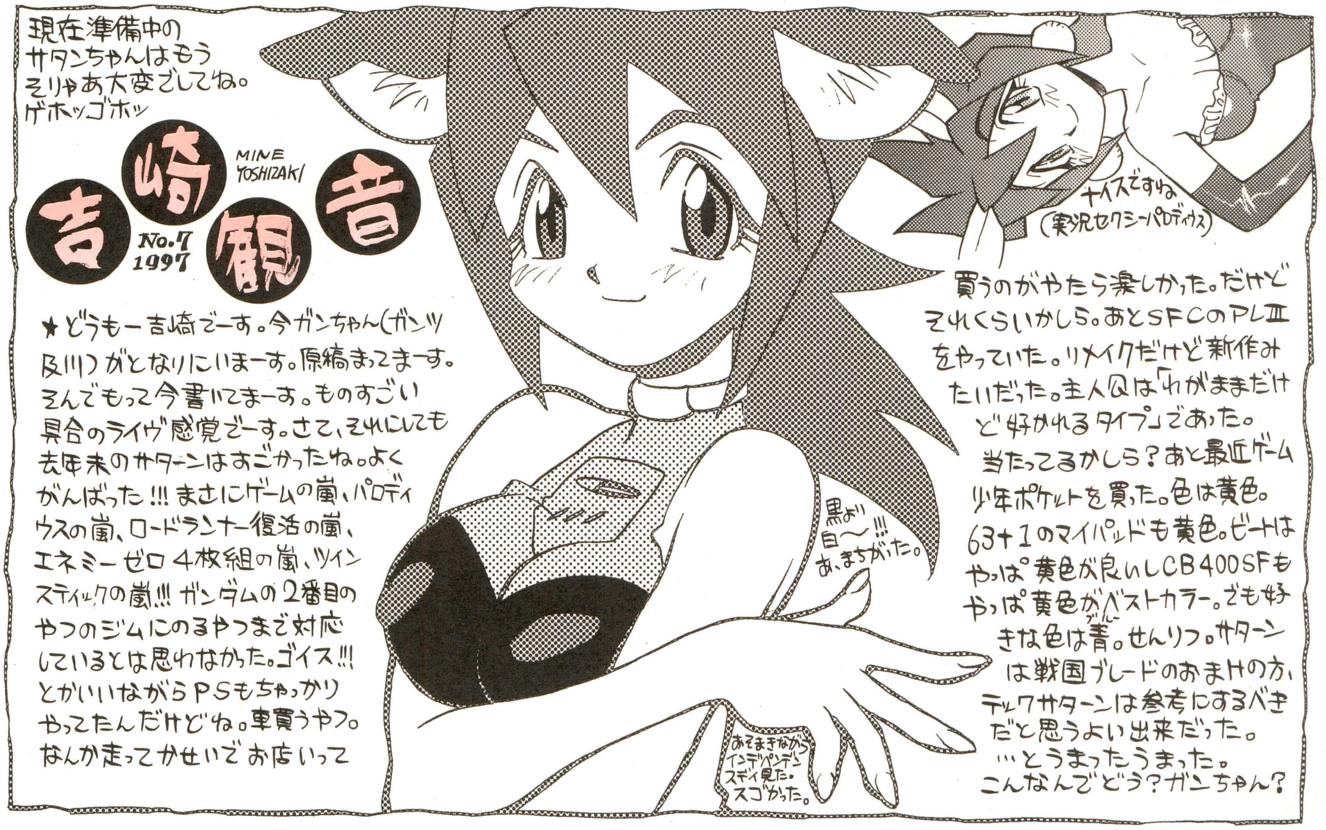
それにつけても（なんというつなぎ言葉じゃ！）ファイナルロマンスの明日香ちゃん。リーチのみの安い手で上がっといて、

「美しい手ができましたわ！」

などと気取っていうのはやめなさいね。いくら温和なあたしでも、あれには、怒っちゃうわよ。

**プロフィール**

人気声優さん。ＩＢＳ茨城放送で月曜23時30分より『ポップジェネレーション』というラジオ番組のパーソナリティーを務めている。お便り待ってるよん！




**プロフィール**

よしざきみね。サタンちゃんの原作者。『ラムネ』とか『X兵衛』とかいろいろ手広くやっちゃって破綻しそうだけどすべてこなしちゃうすごいマンガ家。

Various Essay

# H君はブームというのを考えてみた。

## 広井王子

プロフィール

レッドカンパニー総帥。昨秋は『サクラ大戦』先月は『天外魔境 第四の黙示録』とたて続けに大作を発表、各界の話題をさらう。寒さにもめげず次回作を構想中。

〝ブーム(boom)〟というのは、いきなり需要が起こり価格が暴騰することだ。いまのナイキ・ブームというのはまさにブームだ。1万9800円のスニーカーが(これでも十分に高い)あっという間に2万9800円。なかには3万5000円だ5万円だと価格が暴騰してしまう。買うヤツがいるから上がるわけだ。だが、結局ブームは長く続かない。熱病みたいなもので、時間がたてば落ちついてしまうものだ。それが、1年か5年先かは神様しかわからない。昔、ガンダムのプラモデルを買うのに行列して、なおかつ他のプラモデルと抱き合わせで買わされたのを思い出した。その熱病がさめてしまえば、店には山と積まれた商品が残っていた。

ブームはいつか冷める。

その法則のなかで、メーカーであり作り手側は、ブームが終わったとしても、確実に生きつづけるものをつくろうと考える。

それは、本物なのだと。

ブームが終わっても去っていかないユーザーというものが存在する。本物を見る目をもった人たちだ。

よく、食べもの屋さんで「一見さんおことわり」というのは、じつは、ブームで踊るお客さんはいらないよ。本物のお客様だけでよろしい。という店なのだ。

ブームで踊るお客さんに作り手が踊ってしまうと、確実に質が落ちる。

これもブームの法則である。

いま、声優ブームだと言う。

このブームをつくり出したのはCD-ROMゲームだと思う。天外魔境の広告戦略のなかで、あきらかに声優さんたちそのものを広告しようという意志があった。ゲーム誌、アニメ誌に顔を出してもらい、インタビューを載せた。それは〈ゲームが声をもった〉というエポックメイキングな事実をビジュアル化することを目的とした戦略だった。雑誌における宣伝では、〈声〉を表現できない。だから、せめて、こんなにステキな方々が演じています。アニメで有名な方々ですよ。ほら、若くてキレイな女性もいるでしょ。的な見せ方だったのだ。この広告戦略はぼくの仕掛けだ。スーパーファミコンの広告とあきらかに違うものだった。

Illustrated by 奥谷かひろ

うまくいったと思う。だから、いまだにゲームメーカーは、声を入れると声優さんの顔写真と名前をならべているのだ。

このゲームの広告がアニメのイベントに火をつけた。

そして声優さんのCDや写真集やエッセイが次々と売れてゆく。

ブームが起こった。

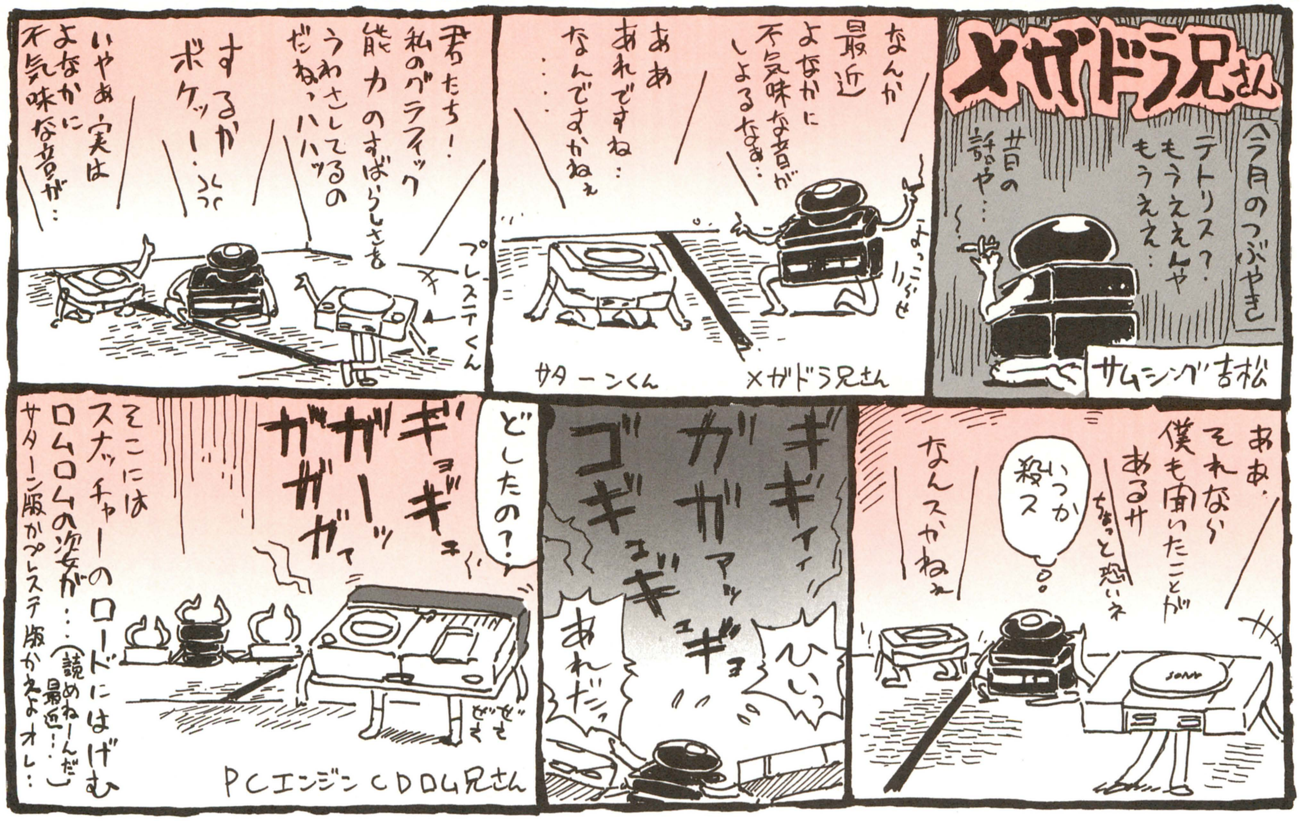
その背景には、やはり「ぼくも、あたしも、ああなりたい」願望があると思う。声優がいつの間にか人気職業となり、養成所に若い人が列をなす。

だが、しかし、よく考えてみれば、ゲームで使われている声優さんは、どこも同じ人たちなのだ。少なくとも主役グループにもってきて、広告する価値のある声優さんは一握りしかいない。

その意味は簡単だ。ゲームメーカーは声優さんを育てようとしないからだ。

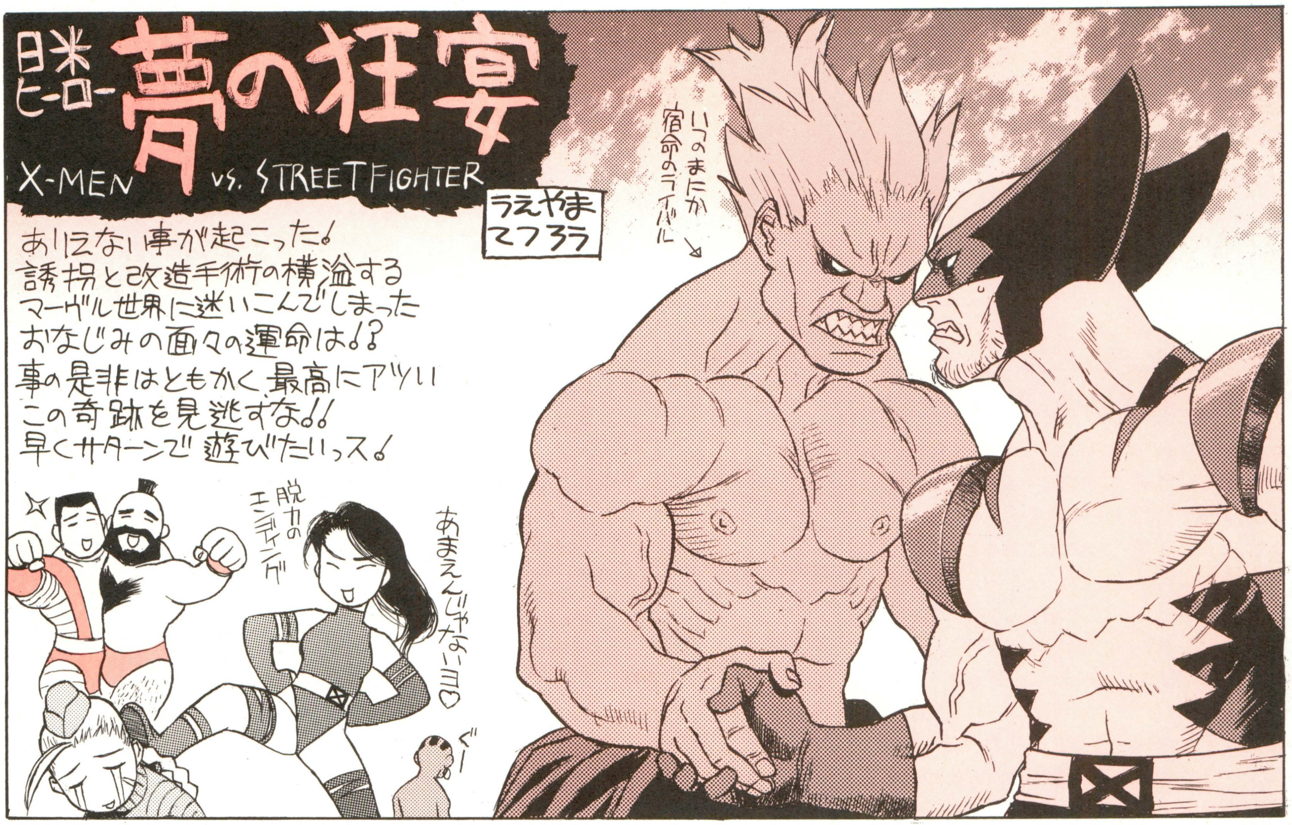
ブームが冷めて、声優さんのビジュアルに広告効果がなくなれば、高いギャラを払わないし、イベントもしないし、ラジオのスポンサーになることもないだろう。

だがそうなっても本物の声優さんは絶対に生き残るのだ。ぼくのゲームに必要なのは、その人たちである。




プロフィール

スタジオライブのアニメーター。サターン版『スレイヤーズ』のキャラクターデザインの手伝いしてるらしい。ビデオも劇場用も手がけているとか。




**プロフィール**

うえやまてつろう。マイナーマンガ家。別冊コロコロに連載の「ランポ」が単行本になるらしいので、印税でビフテキ食ってフェラーリ乗る予定。

# 非遊戯者の戯言・4 「違和感からロマンへ」

## 菅　浩江

久しぶりにゲーセンへ行った。むろん、私自身がするのではなく、ダンナのお供である。ダンナがかぶりつくシューティングゲームの傍に、格ゲーの筐体が置いてあった。タイトルは『デッド・オア・アライブ』であったと記憶している。繰り返されるデモ画面には、けっこう〝ため〟のある動きが採用されていた。先月のこの欄でその件についての文句をたらたら書いた私としては複雑な心境……。

その画面で、はっと気を惹かれたところがある。メインキャラっぽい日本人の女の子がひととおり技を披露した後、〝決め〟を取ってくるりと回る。その時、彼女の周囲からぱっと桜の花びらが散り広がるのである。当然のことながら彼女は別に桜の花びらのミノムシ状態でアクションをしているわけではない。美しき演出なのだ。

これはいいな、と思った。彼女の表情は極めて冷静で、唇にはあるかなきかの笑みすら浮かべている（ように記憶している）。劇的な散り桜を身に纏いつつ「なんでもないわ」という余裕を見せるその姿は、第一回に書いたナイツに通じるかっこよさだ。

ちょっと前までは、同じくデモ画面で好きなものがあったのだが、僅差でこの女の子のほうが良くなってしまった。それは金環食の太陽みたいな模様のガクランを着た男で（ファンの方ごめんなさい。彼の名前もゲーム名も知りません）、肩越しに振り向いている鋭い眼光がストイックなのだった。

ガクランの彼のほうは強さを真っ向からアピールしている。ストイックさを感じさせる画面構成にしても、背に負うワケありげな金環食模様にしても、たぶん設定されているであろう暗い過去のいきさつも、戦う男の演出としてはムード満点の正攻法なのだ。一方「DOA」の彼女のほうは、うまく表現できないがプラスアルファの魅力があるように思える。ごく普通の女の子が武道に通じて毅然としており余裕すらある、ここまではそういう設定もアリだな、と思う。ところがそこに花びらが散ることによって、桜が象徴する少女としての本質が損なわれていないことを思い出す。〝どんなに強くても強さだけではない魅力〟、つまり戦う少女というよくある記号に、桜の似合う自分を失なっていない余裕をプラスアルファされているような気がして私ははっとしたのだ。これは善悪のはっきりしないキャラクタ造形を持たされてなお頬笑んでいたナイツと同じなのだった。

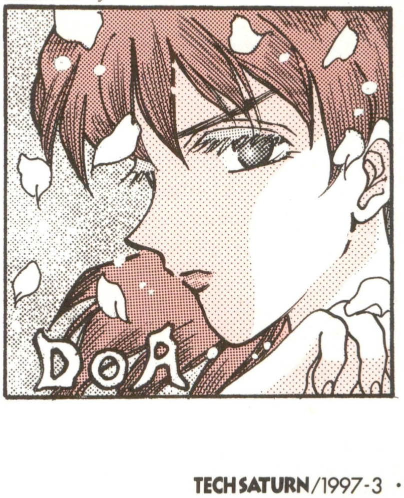
うーん。私は余裕ありげなキャラなら男女を問わない両刀遣いだったのか？　いや、両刀遣いがヤなわけではないけれど、性差を越えた共通項があるに違いない。

で、私が心惹かれるものとはいったい何なのだろう、と考えてみると——どうもロマンチシズムであるらしい。

最初に気がつくのは単なる違和感だ。強そうな少女と花びらの構図、へんてこなデフォルメキャラなのにその笑顔の涼しさ。そこにしっかりと描かれている姿とは異なる印象のものをプラスされたことに、まずは驚く。驚きとは〝あるとは思っていなかったこと〟に対する反応であり、それがとても好ましいものだと、私は〝夢〟に酔って強烈なロマンチシズムを感じるのだ。

おや〝夢〟とはゲームという仮想空間ができ得る最大の魅力ではないか？　そうか。私がなぜ〝ため〟や〝リアル〟に突っかかるのかという謎も解けた。勝手に解けたところで、以下次号。

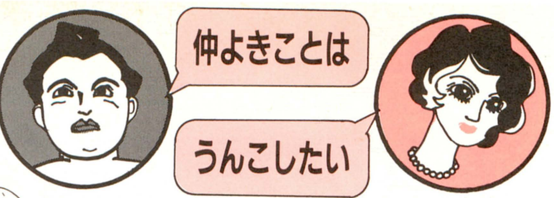
*Illustrated by* 柴田流麗子




**プロフィール**

すが・ひろえ　小説家。ミステリのハードカバー「鬼女の都」（祥伝社）を出したお蔭で、大好きな短篇やエッセイの仕事が増えた。ラジオ出演も好調です。

# SEGA SATURN サターン友の会 User's Conference




**よかったァ!! もしかしたら今回は１ページになっているかと思ったらまだ２ページだった!! よっしゃ!! 大吉!!**

## 話題騒然！ ぬちぬちと 読者みんなの毎日を改善するナニを発見!!

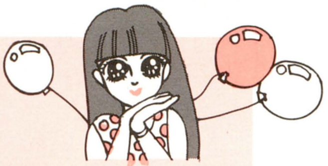
本誌読者の70パーセントの方々すなわち70万人の人々から、前回のお札を使用したことによって生活面全般においてバッチリだしナイスだしグレートな感じになったからどうもありがとうお便りをいただけるといいけど、実際読者の70パーセントが70万人だったらゲーム雑誌業界がひっくり返りますわマジでっせ〜ほんまかいなそうかいな〜的意見を山川編集チョからいただいたのはさておき、今回もまた強力なお札を紹介する!!

前回のお札はかなりオールマイティーだった!! しかしいつも持ち歩かなければならない点が面倒臭え!! だから今回は持ち歩かずに玄関に貼るだけでオッケーなお札だ!! 玄関に貼るためのお札だから従来のお札のように人に見られると効果がなくなるといった弱点もないぜ!! しかしお札の内容が至って不気味だからキミの家や家族が不気味な印象になるから残念!! すなわちこれは便利で抜群だが残念なお札だぜ!!

ところでこのお札の効能は前回のお札とだいたい同じじゃ!! つまり右のお札を玄関にペタリと貼っておきさえすれば、人との交流や生活の快適さがグググググッと高まって商売繁盛家内安全交友関係大円満連日超幸福になるからアラ不思議!! これだ!! これしかないんだアニキそうだお札なんだよ貼ろうぜアニキ!!

⬆このお札を貼って貼って貼りまくって日本中の家を不気味にしてしまえ〜っ!!

## 読者の声



●やっと悟った。サターンとかプレイステーションとかのゲーム専用マシンは、発売当初はいろいろなソフトが出るし、ソフト類も斬新なのでいいけど、１年とか経つとつぎからつぎへと似たようなソフトばっかり出てくる。新マシンの寿命は１年くらいだ。（大阪府　カマチ）

★だめだだめだだめだ!! テックサターン読者たる者、そのような結論にいき着いてはだめだ!! いき着いていい結論は「ボクらはサターンユーザーだから一生サターンだし死んでもサターンだし墓のなかでもサターンだし骨が腐ってもサターンさ」みたいな内容なんだ!! でもアレだ!! １年くらい経つとナンだ!! かなりコレモンだぜっ!!

●セガもナムコを見習って『ナムコミュージアム』みたいなソフトをバンバン出してほしい。アーケードゲームの老舗なんだから、古いゲームを復活させてほしいと思う。ポリゴンや３Ｄが好きな人ばかりではないと思う。（埼玉県　セガマークⅢFM音源付）

★キミは辛ロクンだな!! なかなか渋いコトをいうぜ!! しかも大胆かつストレートに表現している!! 俺もキミの意見には超大賛成だ!!

## 占いコーナー

### 大食な人の運勢

金銭運以外は順調。食べ物に関する運勢も吉。食って食って食いまくれる時期。一方サイフの中身は減って減って減りまくる雰囲気。

### 偏食な人の運勢

恋愛運以外は吉。食べ物もおいしく食べられる。一方、失恋などの悲しみもあるが、やけ食いをしても体調は崩れないので安心。

### 小食な人の運勢

全体的に運勢は好調。ただし人との出会いも多いので、無理をして食べないといけない場面も。胃腸薬をビシビシ利用するのが吉。

### 食わない人の運勢

運勢は絶好調だが、何も食べないと死ぬ。金銭運はとくによいが、何も食べないと死ぬ。恋愛運も好調だが食べないといずれ死ぬ。

## 69 サターン幻TVショー

毎日毎日勉強も仕事もしないでダラダラとテレビばかり見ているイカシたテレビ野郎の人々のために我々サターン友の会テレビ研究班が独自の番組表を作ったので見れ!!

**あさ**

05:00 サ麻ザ原エさん▽私はやってない▽カツヲの水中修行▽電気焼却
08:00 600万ドルの男▽ソ連の秘密実験装置一式600万ドル購入で破産
10:00 笑百科▽ザゴバvsコウモリ男
11:55 イラン▽大麻樹脂吸引選手権

**ひる**

00:00 ８時かよ!!全員亡命▽北朝鮮
00:05 アニメ激情▽エバンゲリョ／最後の使徒vs悶える熟年有閑マダム
05:00 水戸拷問▽三国峠人情吊し首▽助格強制食事▽八兵衛の臨死体験
05:30 パソ丼▽激辛カレー排便レポ

**よる**

06:00 ソドムさん▽下り立った神々▽神々vsマラヲさん▽罪と罰とタマ
07:00 紗座衛惨▽総長vsマラヲ▽マラヲの爆走日記▽タラの免許再交付
09:00 怒裸ゑ悶（再）◇天気◇イラン
10:00 木枯し紋痔瘻（再）▽日光街道で痔瘻が切れた▽雪の峠に痔瘻が割れた▽日光街道の裏道に血便を見た

**深夜**

00:00 ミッドナイトムービー▽砂漠のトランザム7000億万長者美人女優湯けむり潜入鬼嫁放火連続殺人事件
04:00 真夜中ワイド▽実子に熱湯かけ３分待って食う馬鹿母▽鬼嫁特集
04:30 ８時じゃねえョ!! 全員獣姦▽馬特集▽ドフリのモノマネ獣姦体操
04:50 ３年Ｂ組原発先生▽運転停止
04:55 朝まで生イラン▽現地人討論

## なんでも Q&A

●最近のゲーム専用機のソフトには、パソコンからの移植のゲームがけっこうあるけど、そういうのはやっぱりパソコンでプレーした方がおもしろいんですか？ 結局パソコン買った方が得ですか？ そして買うならどんなパソコンがいいですか？ ワープロとか通信とかはどうでもいいので、これだ、というパソコンを教えてください。よろしくお願いします。

（神奈川県　男所帯番外編）

★確かにキミのいうとおり移植ソフトが多い!! だがそのなかにはゲーム専用機のグラフィックやサウンドなどの特徴を生かしているものもある!! だから一概に移植ゲームはパソコンでプレーした方がいいとはいえない!! だがパソコンでプレーするとゲームソフトの発売と同時にプレー出来るので大満足!! そしてゲームをやりたいから買うならAT互換機と呼ばれる種類のパソコンがオススメ!! 細かいことはパソコンゲーム雑誌などを読むとバッチグー!!

## 助け合いが肝心

●自分のことばかり考えておるヤングメンよ!! 他者のことなど気にかけぬヤングウーメンよ!! 苦しむ隣人を手助けせよ。さすれば貴様の苦しみが隣人によって救わるであろう。人類みな助け合ってこそ幸福であり、いわば遠くの親戚より近くの旅人であるがごとし。これすなわち、苦しい状況においては早急なる助けが必要であるゆえ遠方の親戚に連絡する場合は旅をしている人物に手紙などを托して連絡を取ると電話などより遅いので骨折り損のくたびれポンチ。んゴゴっ!! このように長き書き出しであってもまちがっておる拙者は助けが必要でありヘルプミー。

●空空空空空空空空空空空空空空<br>
空空雲雲雲空空空雲雲雲空夕空空<br>
空空空空空空空空空空空日空空<br>
空空空空空空空空空空空空空空<br>
体育館体育館体育館体育館体育館<br>
体育館体育館体育館体育館体育館<br>
不不不罵声ワ体育館不不不体育館<br>
良良良突きタパンチ良良良体育館<br>
123 蹴りシ体育館 456 体育館。<br>
リンチ。　　（東京都　Ⅱコン）

●すなわち夕方に体育館の裏にて不良6人組に囲まれて罵声を浴びつつ突きと蹴りとパンチを受けし貴様の図であるか。喝ッ!! このような見づらい投稿をした罰として放課後体育館の裏で拙者がチュ。

●家の近くに「若い汗、情熱の汗」と書かれたポスターが貼ってあるんですけど、これを見るといつも「若い汁、情熱の汁」というふうに見えて「ええっ」て思います。ところで〝若い汁〟や〝情熱の汁〟とは何ですか？　（高知県　ソバッ戸）

●汁マニアであるか。まあよい。〝若い汁〟とはこれすなわち分泌されて間もない汁。〝情熱の汁〟とは熱くて熱くてしょうがねえ高温汁。

●〝凸〟や〝凹〟という漢字が実在するのを知って驚いた。ふざけた形の漢字だなと思った。あとこれらを合体させるとピッタリとはまって〝ロ〟になりますか。それから、〝でっぱり〟と〝へっこみ〟と読んだら射殺ですか？　それともネコパンチ後に火炎放射の刑ですか？

（東京都　サラダ油バー）

●む。それらの漢字こそ漢字の世界の戦闘員。すなわち〝凸〟が砲台であり攻撃用兵器〝凹〟がトーチカであって防御壁。なおこれらを〝でっぱり〟と〝へっこみ〟と読んだ者は食後48日間大便我慢の刑とす。

●だったらSMAPとは、「スカッドミサイルがマジで当たったからパニックになった」の略ですか。

（大阪府　お前はアホじゃ〜）

●惜しい!! 超惜しい!! まったくもって信じられぬほど惜しい!! 正解は、「そんなにマーマレード食べたらあなたのポンポンが太まっちゃうヨ!!」であり、食事制限が必要な肥満人物への警告の声とす。

●それならSMAPは、「隙を突いて真正面から当てたパンチ」ですか。

●惜しい!! 正解は、「そこまでマムシドリンク飲めばあいつのパワーを上回れる」にて戦闘前の準備。

●本当はSMAPとは「そっともんであげればパンツを脱ぎ始めるさ」の略で、僕はそんな女の子と知り合いになりたいですか。

（神奈川県　笑ってベルトモ）

●惜しい!! 本格的に惜しいッ!! 本当の正解は、「そんなにマカロニ入れたらあたしのポルシェが走らなくなっちゃう〜」であり、イタリア人に愛車を奪われし女子の悲痛の叫び。さらに真の正解は、「そんなに麻婆豆腐入れたらあたしのポケベル壊れちゃう〜」の略であり、中国人にポケベルを奪われ麻婆豆腐を詰められる女子高生の絶叫。

# ゲーム帝国

どうであるか若人よ。拙者はスポ根と精神力と満ち溢れたエナジーと愛と勇気と友情と気合でゴーであり根本的にオッケー。

## 悪魔の安楽椅子

■芸能人というのは一般人にいるいろいろなキャラクターを代表する人々が集まったような人々なのだそうだ。だから美人ばかりとか美男ばかりだとダメなのだそうだ。なるほどと思った。　（埼玉県　ジージョ）

●俺様もその話聞いたことあるぜ。「△△っていう芸能人、近所の○○さんにそっくりだよね」みたいな話はよく出るが、アレは出るべくして出た世間話なんだってな。まあでも最近のいわゆる芸能人はそういう感じでもねえよな。どっちかってえと俳優とか女優とかがそういう感じだな。いろんな奴らがいる感じだよな。

■悪魔さんはよく〝アレ〟と言いますが、〝アレ〟というのはどれのことを指しますか？　もしかしたら「タラちゃんちょっとソレ取って」の〝ソレ〟と一致しますか。こういう質問をするボクはちょっとアレですか？

（愛媛県　アレの話）

●まあナンだよ、俺様のクセってやつだよ。なんつーかアレなんだけど……おっ、また言っちまった。とりあえずタラちゃんに取ってほしいソレとは別モンだな。

## 女神の四の字固め

■お尻のエクボはどうやったらできますか？　あと顔のエクボはどうやったらできますか？　エクボが欲しいです。　（宮城県　あきちゃん）

●んま!! エクボマニアの女の子ちゃんね。顔の場合はいつも口をキュッて力を入れて閉じてるとできるって話を聞いたことがあるわ。お尻もきっと同じよ。お尻にキュッと力を入れてるとお尻エクボができるわよ。

■例えば「女である証を見せてみろ」と言われた場合、女神さんは何を見せますか？　やっぱ乳ポロですか？　それとも大股開きですか？　（千葉県　あろがい）

●乳ポロって何のことよ。まったくエロガキちゃんなんだから。ところでアタクシの場合は普段は人に見せない恥ずかしいものを見せちゃうのよ〜。たとえばね。免許証とかよ。これって警察の人にしか見せないし、写真の写りが悪くて犯罪者みたいで恥ずかしいのよ。

■パフパフしてくで〜。してくれないとあなだをごろじでわだじも死ぬ〜。　（アフガニスタン　む）

●あら久々のバグ野郎ちゃんね。ほうら、パフパフ。

最近発売されるソフトの数ったら、それはもうそーとーなもんなんだけど、みんなお金は大丈夫？　ここはひとつタイトルを絞って、貯まったお金はめぐんでください。

## わーい、リニューアル完了でますます盛り上がる読者ページ!!

くぬやろぉー!!　ダッシュしすぎてエネミーに体当たり→ゲームオーバーですー!!　1度もセーブしてませーん（涙）!!　あ、こんにちはー。タイトルイラストも一新して前号と今号で勝手に超絶土星通信をリニューアルしちゃった田川ラメ夫でーす。飯野賢治氏の術中にハマってます。『エネミー・ゼロ』のノーマルは3時間半でクリアーしました。みんなはどうかな？　さて、今月はオレがメインパーソナリティーで、荒木カプリコは土星遊戯辞典とプレゼントあたりを担当してます。よろしくー。それじゃー最初のハガキ！

**バナナにケチャップをかけて、マスタードをつけながらかじりましょう。けっこう、いけますぜ。**

**（東京都　高野 浩明）**

あ、"噂に聞いた危険なグルメ"のコーナーね、もうないんですよ。代わりといっちゃーナンだが、ほかのコーナーあてに投稿してでさい！　とくに土星遊戯辞典とガセExpressのアイデアをどんどん送ってほしいぜー！　と、こちらの要望を書いたところでつぎは本誌に関するちょっとイイ感じのエピソードをひとつ。

**TECHサターン通信（昔の）との出会い……。あれは、ぼくがカゼで寝ているとき、母が買ってきた1冊の本でした。それからぼくとTECHサターンの始まり……。**

**（栃木県　栃木号外　12歳）**

日本語的にちょっとアヤしいけど、言いたいことはヒシヒシと伝わってくるぞ。つまり母の心の優しさのおかげでTECHサターンと出会い、いまでも買って読んでくれているってコトだね。……ああっ(号泣)、なんてハートウォーミングな話なんでしょーか！　作り話だったら殴るよー。

**バイト帰りに駅前のゲーセンで『バーチャファイター3』をやってたら、いきなりその店の店員が乱入してきたのですが、僕が連勝するにつれてその店員は「ハイハイ」とか「わかったわかった」とか言ってます。僕にはよくわかりませんが、彼はなにを言いたかったのでしょうか？**

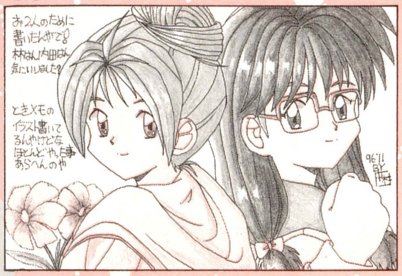
**（宮城県　ファミ通読者　16歳）**

あー、そういうコトってあるよね。あとさ、相手の攻撃を受けたときに「ソレ（その技）かよ～」とか言うんだよなー。つまり！そのゲームがヘタクソな店員は「本当はキミなんかオレよりずーっとゲームがヘタだけど、わざと負け

⬆（長野県　湯本致加）
モリガンはキュートで色気もあるし、オレ好みだ。これからも投稿してくれよ。

⬆（北海道　長井みちる）
スレイヤーズを心待ちにしている読者は多いよね。あー早く出れ！

⬅（神奈川県　ドラエモン）
いつもキレイなイラスト、サンキュー！　野郎たちの色もぬってね。



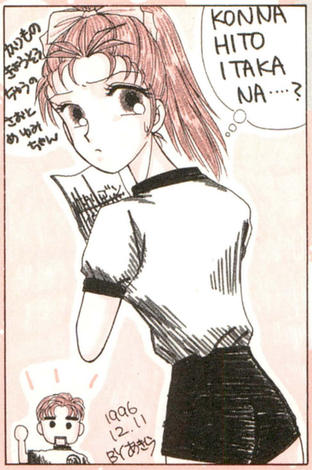

➡（新潟県　中村稔晴）
ありがとうございます(林)、コドモっぽい（内田）、だって。

### このページのパーソナリティーなのでーす

**田川ラメ夫**　投稿がパワーアップしてうれしいです。常連さんも増えてきたね。今度常連さん特集やるかも!?

**荒木カプリコ**　ヨロレイヨロレイヒーって今月は本場でしこんだヨーデルをご披露しました。え、もう終わり？

**サターン班盛記**　昨年末からずーっと「ファイターズメガミックス」やっているのですが、そんな個人的なことはともかく、サターン班に新人さんがやってきました。わーい。そこで自己紹介してもらうことにしましょー。どうぞ！



⬅（岩手県　結城アキラ）
ゲーム中の優美ちゃんよりオトナの雰囲気だな。ポリ伯の好男とか借り物競走の紙なんかのディテールもグーっす！

⬇（大阪府　田中熊吾郎）
セーラー服とペイズリー柄のミスマッチがオリジナリティーか。

⬅（群馬県　とぶくすり　17歳）
格ゲーもいいけどテスト勉強もね。結果はどうだった？　……聞かないほうがよかったのか⁉

（徳島県　情熱の腹踊り）

てあげてるんだよー。オレだって実力を全開すれば余裕で勝てちゃうんだよー。……ということにしておいてくださいねー」と言いたいんだろうな。要するに負け惜しみ！　気にしないでキミなりのゲーム道を突き進んでオーケー。

**CD-ROMに書いてあるキャッチコピーは誰が考えますか？**

**（東京都　かせきらいたぁ）**

いつも投稿ありがとうね。あのキャッチは小さな声でおなじみの、ばんだ〜な林が考えてます！　あっ、あのですね、内部人事の話になるんですが、なんと！　林が副編集チョになりましたー。イエーイ!!　っていうか当然ですな。だってほとんど家に帰らないで仕事してるから。でも最近は以前より時間的に余裕があるみたいで、気がつけば帰宅して爆睡して会社に来なくてみんなが迷惑、じゃなくて心配してまーす。……なんでももうひとり副編集チョになった人がいるらしいんだけど、誰だか忘れました。林の話題になったところでこのハガキを。

**ばんだ〜な林さんがバンダナを脱いだら、ただの林さんになりますか？　もしくはフンドシを着れば"ふんど〜し林"になりますか？**

**（徳島県　情熱の腹踊り）**

なりません。でもね、こないだ見たんですよ。林のバンダナなしモードを！　しかもスーツ姿!!　年に一度見れるか見れないかの超レアな服装だ。確か写真を撮ったはずなので、機会があればいつか掲載するかもしれないし、しないかもしれない。つまり未定。じゃあスタッフ関係のコメントをもうひとつ。

**ガンツ乃川（原文ママ）さんが1年以上サターン本体を持っていなかったと聞いて、テック編集部がゲームがヘタな理由がわかった気がする。**

**（滋賀県　コロhilo）**

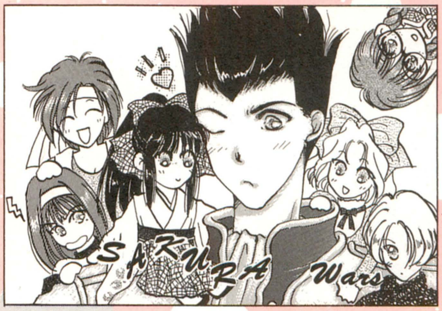
及川さーん、こんなハガキが来てますけど、どうします？

「……（しばらく文面を凝視）この人もう『サタンちゃん』で紹介しない。あと字が間違ってるのがすごくムカツク」

だそうでーす。タイミング悪かったね。いま、ガンツ及川は風邪をこじらせて機嫌が悪いんだよー。あとね、テック編集部のピープルはゲームがヘタなワケではないんだよ。たまたまプレーしたゲームが得意ジャンルじゃなかった、という ケースがほとんどなのだ。

## 今月の土星通信大賞

1ヵ月間で送ってきたハガキはざっと40！　怒濤の投稿者、東京都の川田光一くんが土星通信大賞でーす!!　それでは彼の作品の一部を紹介いたしましょう！



⬆（秋田県　かおり）
ホノボノ感が伝わってくるぜー。あ、年齢なんて気にしなくていいです。オレなんか'69年生まれだし（涙）。

## コナミの柘植さんにアレさせる中間報告

コナミが誇る美人広報・柘植さんが、ハガキ100通送られてきたら『野々村病院の人々』のコスプレをしてくれるのだ！　楽しみだ！　2、3ヶ月後には看護婦姿の柘植さんに会えそうだ！　イエーイ！

**67通**
**（1月21日到着まで）**

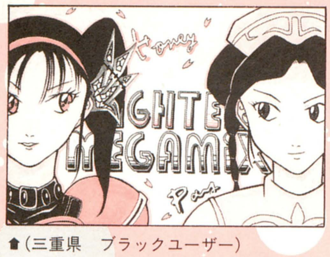
**真・ゆく月くる月**

う〜。まだまだこの季節は冷えるねえ。春はポカポカしてて気持ちいいから待ち遠しいのだ。春一番が吹いて、女のコのスカートが舞い上がるのもラッキーだし。

**サターン班盛記**　金沢です。新人です。サターン歴1週間です。これからいっぱいおベンキョしなきゃです。けどココは若い人がいっぱいいて良いのぉ……ハッ！　いや、がんばりますです、はい。（英語力があるのがポイントだ！）

## 真・ゆく月くる月

2月14日はご存じバレンタインデー。もらう予定のヒトもあげる予定の人もいまからドキドキだね？ テック編集部では1年じゅう受けつけてるんでちょーだいザマス。



⬆（三重県　ブラックユーザー）
カッコよすぎー!!　でもオレはサラ使いなのさ！　こんどはサラ様を描いてけれ！

⬅（埼玉県　林智秋）
ウマイ！　色エンピツでの淡いタッチがよいネ!!　とくにリオンがグッド！

**ばんだ〜な林さんとナル内田さんの名前をおしえてくれ〜。**

（長野県　田中洋光）

教えない！　というか、エンドセクターに書いてあるゼ!!　ん？　エンドセンクターってナニかだとー!?　教えない！　うそ。教えましょう。83ページにある、テックサターンの制作にたずさわっている人間一覧表みたいなヤツがエンドセクターです！　ソコをしっかりチェックすれば、林や内田の本名もわかる！　でも名前を知ってどうするんだ田中くん!?

**アンケートハガキの“おもしろかった記事”または“つまらなかった記事”のところのマークに“全部”をつけ加えてください。いちいちチマチマ全部をマークするのはめんどうだ。そうしたら“おもしろくなかった記事”のマークをひとつしかぬり潰さなくていいからとてもラクだ。もし、してくれなかったら土星通信のところだけぬり潰しておくけど。**

（滋賀県　中田成紀）

⬆（京都府　神楽いめ）
これからもガツンガツン投稿してください。ピンクの使い方がメチャうまッス。

つまりアレだ。「テックサターンの誌面はぜーんぜんつまらないのさ！　オレはCD-ROMだけほしくてテックサターンを買っていますー!!」ってことだな!?　わかったぜ！　これからはテックサターンを買ったらCD-ROMだけ取りだして、残った紙の部分は捨ててくれ！　……いや、やっぱりイヤイヤでも記事を読んでくれヨ！

**スゴイ、とマジで思いました。980円でついてくるCD-ROMの密度の濃さがこんなに……。とくに、ワープの飯野さんの暴言には笑わせてもらいました。笑いながらうなずいていたという感じで……。**

（兵庫県　柴秀浩）

でしょ？　デジタル土星通信はメーカーさんのナマの声が聞けるのが魅力だけど、飯野さんのノリノリな毒舌トークは編集部でも爆笑だったぜ。でも、ところどころ笑えない話題も飛びだしてムービーの編集が大変だったぞ！　飯野さん渾身のアレつまり『エネミー・ゼロ』もオレなんかずーっと遊んでるし。何度もクリアーしたけど、アレはね、〝セーブしないでエンディングまでたどり着けるか!?〟を追求するのが、んもぅサイコー！　Ｅ０関係のイラストが最近多いってのも、人気の表われだと思う今日このごろー。

**『いたち草』で悪魔のはきじるにひっかかった。あれが今回オレのなかでは一番です。**

（大阪府　田川広平　19歳）

**さるやまハゲの助アワーは、絶対にやめないでほしい。とくにいたち草だけは続けてほしい。**

（茨城県　田中純一　17歳）

**いたち草、おもしろいから、もっとふやしてしゃべらせて、もっとおもしろくしてほしい。**

（新潟県　野上潤　18歳）

すげー人気ですな、いたち草。なんだかストーリーが進んでるんだか進んでないんだか、よくわかんない展開でプレーヤーを楽しくもアヤしくてスッキリしない気持ちにさせる謎のあのゲームは、どこまで続くんでしょうか？　担当のナル内田に聞いてみましょう。どうなの？

「……わかんない」

だそうです。つまり！　しりあがり寿先生が「やめましょう」と言うまでネバーエンディングに連載されるのでは!?　あくまで憶測だが！

**いたち草、子供3人としっかりハマり込んでしまいました。どうしてくださいますか？　ねぇ？　ねぇ〜!!**

（岐阜県　細江房子）

編集部ではどうすることもできません。すみません、これからもハマり続けてください。でも「いたち草のせいでウチの娘が非行にはしってしまいました、どうしてくれるのですか!?」ということはないはずですので、安心してハマってください。

**『にっぽり』はクセになりそうで、次号もコレを目あてに買ってしまいそうでした（4歳児に大ウケでした）。**

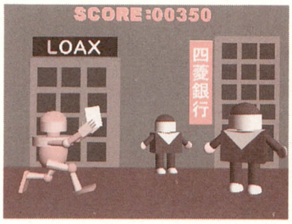
（石川県　平原洋子）

もはや年齢に関係なく、局地的に人気のにっぽりなのか!?　でもにっぽりが4歳児に大ウケという事実は、母としては逆に心配要素なのでは？　平原さんのお子さんは病気にかかったりしていませんか？　あと気になったんですが、文末が“買ってしまいそうでした”ということは買ってないってことなの？

## ガセExpress　怒濤の思いつきコーナー

### 倉庫にタ〜ンとあ〜る

とあるゲームメーカーが社運をかけて作ったゲームソフトが全然売れずに倉庫にたくさんある。プレーヤーはミニゲームをクリアーしながらそんなショボいゲームをどんどん売りさばき、倒産しかかっている会社をたてなおす！　あまりおもしろくなくて、かつ笑えないミニゲームは、わりと種類があるように見せているので、なんとなく無意味に遊べるのが特徴。



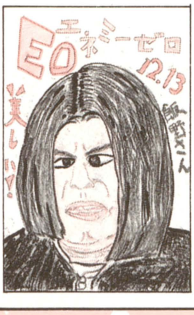

⬆ボーナスゲームは秋葉原の道を走ったりジャンプしたりして、ショップの店員にできるだけたくさん名刺を渡す。

### キミの頭脳に挑戦だ!?

⬅まぁまぁ楽しめるような気がしないでもないミニゲームは全部で5個以上。発売日は一生未定だ！

## 土星外伝（事件な男特集）

⬇（沖縄県　安座間裕人）
ワープ社員は年末年始は海外ですごしたらしいぜ。

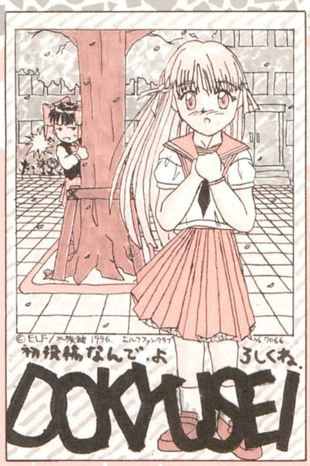


⬆（青森県　鈴木学）
ナイマンの曲はスゲーよかった。泣けたっス！

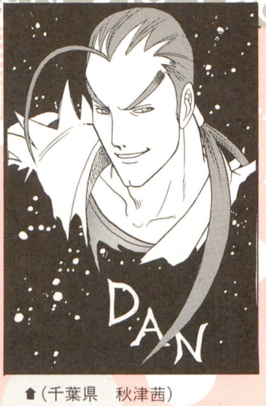
⬇（福島県　松村義孝）
ポリ伯＋飯野賢治氏＋ドラえ（以下略）＝コレか!?

**今月のミステックサターン**
●サターン班でミスをした人を血祭りにする当コーナーですが、誰もミスりませんでした。っていうかバレてないだけ？

**サターン班盛記**
やあ！　読者のみなさん始めまして。新人の今井政和です。突然だけど冬は好き？　俺はキライ。だって寒いんだもん。貧乏でコタツもないし……。はぁー、とにかくよろしくね。（バリバリ稼いでコタツ買えよ！）




⬅（島根県　森山貴之　19歳　ぴちぴち）
デジタル土星通信希望だったけど、すまん！　唯ちゃんがポイントっす。『同級生2』早く発売して～。




⬆（千葉県　秋津茜）
キミは「ストZERO」好きなのか？　めちゃ強そうでコワッ！

## ちょっと小さくてゴメンね　のコーナー

⬅（秋田県　さとうばけ）
裏にサラッと描いた如月嬢もすっごくよかったぜ。

⬅（静岡県　TA☆ZOO）
余白の使い方がイカス＆脚の開き具合がオレ好み。

⬅（愛知県　林洋平）
この原稿はクリスマスイブに書いてる。さびしい。

➡（徳島県　ワンダホー）
カワイくもあなどれない感じが見事に表現!!

➡（大阪府　ともまる）
この絵だとトーンはしっかり切り取ったほうが吉。

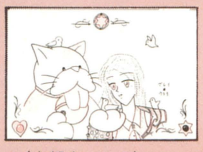
➡（大阪府　犬山晶）
早く移植してほしいっすね。表情がイイ感じ～。

⬅（茨城県　カズヒ）
じいの枯れた雰囲気がリアルすぎてコワイ……。

⬅（青森県　A・D・A）
前担当者は退社したので今後は安心して投稿すれ。

⬅（大阪府　坪井青波）
こないだ編集チョ＆林らと麻雀して大負け（涙）。

⬆（熊本県　東国丸）
こんどはＶＦやＦＶのキャラを描いてー！



⬆（京都府　らん）
グレイのノホホン感と周辺の小鳥がファニー。

⬆（鹿児島県　藤田真）
やっぱり舞ちゃんか!?色ぬってほしいぜ～。

**柘植さんコスプレ希望！　ただし手には検温計ではなく、尿瓶を持って、前かがみがよろしい。**

**（宮城県　自衛婦　19歳）**

63ページにも書いたけど、コナミの柘植さんのコスプレ希望ハガキは驚くほどたくさん送られてきてまして、実現するのも遠くないのが揺るがざる事実なんですが、キミの希望するシチュエーションはマニアックというか、リビドー全開というか、オレ的には「それっしょ！」って感じですが、たぶん無理でしょうな。あ、ところでなぜ柘植さんが『野々村病院の人々』のコスプレをすることになったかというと、自社ゲームのコスチュームを着るのはなんとなくありきたりっぽいということで、看護婦になったとさ。ちなみに柘植さんに「じゃあ野々村の看護婦はどうですか？」とアドバイスしたのはナル内田らしい。……ヤツはエロおやじか？

**TECHサターンのどこがスカスカだーッ!!　CD-ROMの内容も本も全部モリモリじゃねーかあッ！**

**（長野県　極太郎　13歳）**

オレとしては「すばらしい！」という意見も、「バカヤロー！　2度と買わん!!」といった怒りの言葉もありがたいです。ホメられると確かにうれしいですけど、さらに読者のみんなに喜んでもらいたいっていう気持ちはね、忘れちゃダメだし。……なんかイイ人ぶってるみたいですが、まだまだ勉強っす。誌面もＣＤ-ＲＯＭもガシガシとパワーアップしてゆくこれからのＴＥＣＨサターンに期待してほしいものです。ほんと、マジで。

さて！　スペースも少なくなってきたので、ひと言コメントだぁ！

**『宇宙軍艦にっぽり』をシューティングゲームにしよう！　という活動をみんなでおこしていったほうがいいぞ！　GO!!　GO!!**

**（奈良県　ファイア巻巻　12歳）**

そんな活動おこして大丈夫かな？

**5分後に期末テストが始まるんだな。**

**（埼玉県　上野真　18歳）**

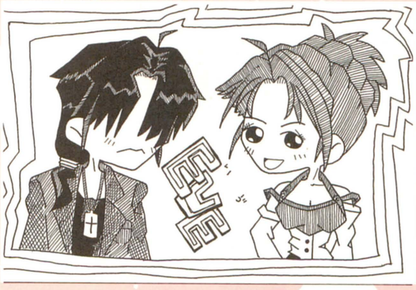
ハガキを書いてるヒマがあるほど自信があるのか？　現実逃避か？

**編集チョのしゃべりがおもしろいから、CD-ROMでもっと登場して。**

**（埼玉県　斎藤進也　18歳）**

ただでさえ編集者が出すぎだから、どうかなぁ。

おっ、もう時間っすか。これからもみんなからのハガキをジャンジャカ紹介していくので、投稿してくれよ。ではっ!!




⬆（埼玉県　宮本洋子）
月刊化で編集部はバタバタしてますが、これからもよろしくね。『EVE』はおススメのアドベンチャーなんだぞ！

## 今月のデジタル土星通信

今月はメサイヤの佐藤さんをゲストにお迎えしたデジタル土星通信。終始、佐藤さんのウイットにとんだ粋なジョーク（？）の連発に林は調子を乱されっぱなしだった。最後には番組内で紹介した6人の読者全員に『レイノス2』の特製テレカをプレゼントしてくれた！

ゲスト・メサイヤの佐藤さん

テレカをプレゼント!!

おめでとうございます

## ポイントがたまるとどうなるんですか？

ごめん！　まだ具体的になにをプレゼントするか決定していないのが現状!!　でもそろそろ決めるぞ！　で、次号から集計ポイントとプレゼントを公開する。予定!!

⬆まぁイメージ画だけど、こういうテレカは作りそうな感じ。たぶんね。

### 真・ゆく月くる月

そうそう、バレンタインデーといえばセガから『サクラ大戦　花組通信』が発売されるじゃない。チョコをもらえなかったキミも花組からのプレゼントで大満足でしょ？

**サターン班盛記**　32bit×2で64bit級！　やったぜ父ちゃんバカナイス！　TECH編集部は磯野家のように居心地イイぜ。君よ、陽の当たらない黄金の道を歩き続けた俺の叫びを聞け！（あ、この原稿名前ないよー、ねぇ、木村君）

**真・ゆく月くる月**

たんなるウワサかも知れないけれど'97年はポリゴンギャルゲーが流行るらしい。そういえばアーケードには人気のタイトルがあるみたいだし。でもさあ、ポリゴンだぜ?

サターンゲームディクショナリー

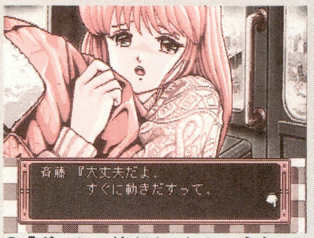
# 土星遊戯辞典

## 『ときめきメモリアル』
## ～forever with you～

伝説の樹【でんせつのき】
①根・茎・葉から成り立つ植物。それぞれが発達し、生長する。②きらめき高等学校の校庭にたたずむ一本の古木。③ところでコレなんの樹?

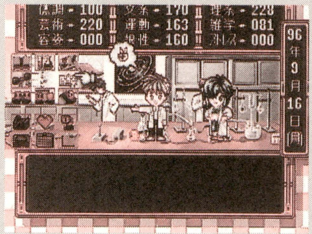
●修羅場も見てきたんだろーなぁ。

永遠の愛【えいえんのあい】
①お互いを想う決して絶えることのない熱い心情。②きらめき高校では伝説の樹の下で女のコに告白されると永遠の関係が得られるらしいゾ。③でも、そんなもんあんのかねえ?④……いや〝ある〟と信じたいっス。




●「ずっと一緒だよ」とかいうなー。

クラブ活動【くらぶかつどう】
①学校の教科外教育活動。個人の意志により所属できる。②ときメモでもさまざまなクラブに入部できる。部活がらみのイベントは充実しまくり。③気がつくとキャラに高校時分の生活を投影させていたオヤジげな自分がいた、というのはあくまでも蛇足。④間違っても、「ねえ～フルーツ頼んでもイイ?」のクラブ活動ではない。⑤……ゴメンナサイ。

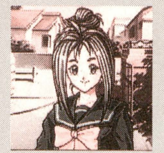


●すっぽかしたら、即退部なのだ。

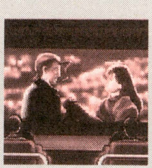
下校【げこう】
①生徒が学校から帰ること。②なんだか初々しくて〝テヘッ〟ってなっちゃうのが下校イベント。下校時、みょーに意識しちゃったりするのは現実でもよくあるコト。③「先輩っ、優美と一緒に帰りませんか?」なんて校門で待たれた日にはもう、どうするよ、オイ!! って退かないで。

酔狂【すいきょう】
①「ものずき」の意の漢語的表現。②早乙女好雄が多用するボキャブラリー。③でも、いまどき高校生がいうかフツー? ④しかし親友とはいえ、いろいろとプレーヤーにつくしてくれる好雄くん。キミこそ、真のマスター・オブ・酔狂だぁっ。

フォークダンス〔folkdance〕
①音楽・リズムに合わせて踊る西洋式の舞踏。集団で踊る。②ときめき高校の体育祭で発生するイベント。何人かの女のコとフォークダンスを踊れる。③これがファイヤーダンスだったらイヤだな。熱そうだし。



●女子を待たせる罪深いオレ(左)。
●妹思いのナイスガイ。イイ奴(右)。

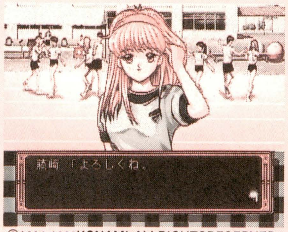


●この日の為に生きていたのだ(左)。
●自分の未来は自ら切り開け(右)。

デートスポット　〔datespot〕
①異性交遊に使用される場所や環境。②ときメモに登場する女のコたちの好みも先差万別。プレーヤーのセンスが問われる。③〝思い出横町〟などシブどころでは攻めないように。

能動【のうどう】
①積極的に行動を起こすこと。②「伝説なんか待っていられない」と、自分から告白できちゃうのがサターン版ときメモの特徴。③実生活では積極的に女のコにアプローチしたいネ。

## 〖ときめきメモリアル　～forever with you～〗





Ⓒ1994 1996KONAMI ALLRIGHTSRESERVED


3年間の高校生活を通していろんな女のコと仲良くなって……などとあらためて説明する必要がないモンスター級恋愛SLG。熱狂的なファンも多い。藤崎詩織の歌手デビューなど幅広い展開で話題をさらっている。

●コナミ
●発売中
●6800円［税別］(スペシャル版9800円［税別］)

**明日の辞典をつくるのはキミだ!!**

キミらの知識とセンスを集結させて、楽しくてオモロくてヘそで茶を沸かすようなゲーム用語辞典をつくっちゃおう!土星遊戯辞典ではゲーム用語とその意味を読者から募集してマス。ゲーム名と用語、そしてその意味を書いてページ下のあて先までバシバシ送ってくれ! スゲーの待ってるよん。

# このページはキミの投稿で支えられているんですよ。

## デジタル土星通信

「そろそろ、ふっきれてもイイんじゃないの?」という周囲の声とは裏腹にとうとう氷河期に突入した林と内田のベシャリがさえない、冷笑トーク番組(ウソ)。毎回ゲストをお迎えして読者のイラストやビデオを紹介していくこのコーナーにキミも参加しちゃおう!

## 超絶土星通信

最近、超ホッピーです。いや失礼、ハッピーです。なぜかって?土星通信あてにイラストやお便りがいっぱい来てるから。読者のみなさん、本当にありがとネ。てなワケで当コーナーではイラストやお便りなど、募集しているのでドシドシ応募してつかぁさい。

**応募方法**

デジタル土星通信&超絶土星通信、どちらの応募も右記のあて先まで送ってください。ビデオや乙女心などの壊れやすいものは安全の為に厳重に包装して送ってください。ただし、乙女心は送られても対応しかねます。お便りイラストなどお待ちしております。

**あて先**

〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー　テック編集部
テックサターン「土星通信」係まで送ってください。



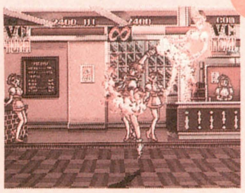
**サターン班盛記**　というわけで3人のスタッフが加わって、そこはかとなくパワーアップしていく方向でがんばります。誌面もCD-ROMもどんどんリキ入れちゃうわよー。家に1週間帰らないくらいヤルぜ!って帰れよオレ。

# なにげにケッコー豪華だねえ 読者大プレゼントコーナー

## メーカー様に感謝せよの巻

### アドヴァンストV.G. ポスター&チラシセット

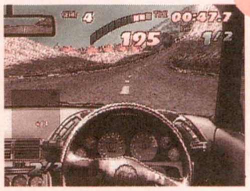
5名様



⬅美少女格闘ゲームの名作がついに登場。(提供:ティジイエル)

### オーバードライビン GT-R

3名様



⬅歴代の日産車が登場する迫力の3Dレース。(提供:EAV)

### わくわく7

3名様

⬅スムーズなアニメがウリの格闘ゲーム。(提供:サンソフト)

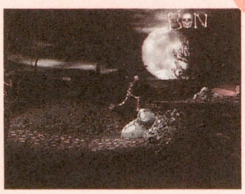
### 銀河英雄伝説文庫本 第1巻(黎明編)

3名様

⬅田中芳樹の名作スペースオペラ。待ちに待った文庫本1巻(黎明編)を抽選で3名様に。(提供:徳間書店)

### mr.BONES

3名様



⬅動きがリアルなホネホネアクションゲーム。(提供:セガ)

### クォヴァディス2 ~惑星強襲オヴァン・レイ~

3名様

⬅美樹本キャラ満載の人気SLGの続編。(提供:グラムス)

### 優駿~クラシックロード~カレンダー

10名様

⬅10名のかたに特製カレンダー。(提供:ヒクターソフト)

### 銀河英雄伝説 特製クリアファイル

5名様

⬅帝国、同盟の両英雄がプリントされたカッコイイ特製クリアファイルを5名様に。(提供:徳間書店)

### 意表を突いてパソコンソフトもあげる

⬅Win95用SLG。(提供:龍RON)

3名様

## プレゼント当選者発表

**テックサターンVOL.2読者プレゼント当選者**

●マスター・オブ・モンスターズ ~ネオジェネレーションズ~
兵庫県　安岡春香/東京都　須藤英男/岩手県　石直晃子
・特製テレフォンカード
神奈川県　土佐智/愛知県　横江崇/和歌山県　永井隆行/東京都　龍田一彦/香川県　森友祐
・特製ポスター
広島県　尾崎志信/大阪府　馬場茂雄/愛知県　坂　慎一郎/群馬県　工藤雅彦/大阪府　中村彰宏/千葉県　小林義和/栃木県　手束敬/東京都　富田　美智子/福岡県　園田盛久/千葉県　吉野信明
●ルナシルバースターストーリー
三重県　山本明宏/福島県　岩澤隆/東京都　諏訪健太郎
●プリクラ大作戦
大阪府　中西正昭/三重県　倉田直樹/兵庫県　柴秀浩
●デジタルピンボール　ネクロノミコン
神奈川県　佐々木　健/東京都　西田修作/大阪府　藤高宏伸
●ＬＵＬＵ
大阪府　相馬大樹/静岡県　山本恵/東京都　川田光一
●ワールドヒーローズパーフェクト
三重県　森　信太郎/岐阜県　細江房子/大分県　園田大輔
●オウガバトル　サウンドトラック
神奈川県　中川健/宮城県　浅野浩人/茨城県　宮田一志
●ファイティングバイパーズ特製Ｔシャツ
広島県　篠森勝利
●ボンバーマンポップコーン
栃木県　小川佳克/福島県　半澤英/愛知県　後藤恵子/山梨県　牧野達哉/秋田県　鈴木豊/愛知県　富樫広喜/埼玉県　鮫島健一/京都府　出野則明/神奈川県　小川智子/東京都　田淵康弘/東京都　田野勲/大阪府　藤岡孝/大阪府　竹山雅志/宮城県　三浦豊/岩手県　槻舘伸幸/広島県　山崎剛/三重県片山量平/岩手県　田村英明/東京都　笹川豊秋/富山県　松本昌平

**テックサターン１月号読者プレゼント当選者**

●TRY RUSH DEPPY
神奈川県　髙瀬浩一/東京都　古川昭一/東京都　竹内一晋/埼玉県　三村紀人/福岡県　野口賢一
●タクティクスオウガ
鳥取県　吉田勝利/大阪府　島野一信/栃木県　小室晶広
●シャイニング・ザ・ホーリィアーク
大阪府　上本圭一/愛知県　玉井知也/広島県　末田弥久
●戦国ブレード
島根県　石本和之/徳島県　高橋哲也/神奈川県　加藤勝人
●ステークスウィナー ～ＧＩ完全制覇への道～
京都府　増山信二/京都府　佐藤泰樹/千葉県　沼田宗一郎
●ロックマン８ メタルヒーローズ
埼玉県　山口晃/茨城県　金澤秀和/福井県　林田龍典
●天外魔境 第四の黙示録
東京都　平田桂/神奈川県　湊　雄/大阪府　河崎徹
●マジックカーペット
埼玉県　今井詳/千葉県　中村隆也/神奈川県　宮崎雅弘
●STREET RACER EXTRA
奈良県　嶋田寛/静岡県　高部詳一/東京都　菅原善雅
●ジャックフロストキーホルダー
岩手県　小川修司/茨城県　的場辰徳/神奈川県　束野夏男/兵庫県　柴崎克行/福岡県　河村佳晃/埼玉県　大庭芳史/岩手県　高橋道子/京都府　林辰弥/大阪府　中田直寿/岡山県　山本昌人
●STREET RACER EXTRA オリジナルＴシャツ
東京都　大串秀夫

一気に２号分のプレゼント当選者を発表いたしましたが、キミの名前はあったかな？　当たった人はおめでとうございまーす!!　……ハズレちゃった人はコレにメゲずにアンケートハガキを送ってくれ。これからも超豪華なアイテムをメーカーさんに提供していただき、読者の皆様にプレゼントしていくので毎号、テックサターン買って、CD-ROMで遊んで、ハガキ送ってプレゼントを貰おう！　〝てっさ〟をまとめ買いして豪華賞品を大量ゲットってゆー手もある？

## 応募方法

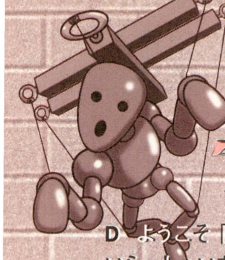
アンケートハガキに欲しい賞品名を記入してお送りください。当選者の発表はTECHサターン５月号の誌面にて発表いたします。なお、発売されていない製品に関しましては、その製品発売後からの発送となりますのでご了承ください。

**締切 2/28**
当日消印有効

**真・ゆく月くる月**

たまたま運悪く立ち読みでコノ部分を読んでしまったアナタ。おっと、なにも言うな。テック編集部はキミを許す。この本を離さずだまってレジまで歩いて財布から(以下略)

**サターン班盛記** 困ったことにテック編集部には〝佐藤〟という名字のスタッフが３人いた。が！　さらにもうひとり佐藤がやってきたのだ！　ぎゃー、まぎらわしい!!　しかも４人のうちサターン班にふたりいるのだ……。



# ようこそ TECH SATURNアンケートの館へ

D　ようこそ「アンケートの館」へいらっしゃいました。私は本日よりこの館の管理をばんだ～な林様から仰せつかりました"D"と申します。以後、お見知りおきを。
チャーリー　どうも、Dのアシスタントをするマリオネットのチャーリーだよ～! よろしく。
D　ふむ、チャーリー。私たちの自己紹介はこれくらいにして、館を訪れていただいた方々をおもてなししなくてはならないな。
チャーリー　うんっ、そうだね。でもD。みんながこの館に来てくれるのはにぎやかになっていいけれど、まだハガキの記入例を守ってくれない人がいるんだよ。ボク、悲しい。
D　チャーリー、お客様に対して失礼なことを言うものではないぞ。
チャーリー　だって～。
D　……フゥ、わかった。おまえがそこまで言うのなら、私たちふたりが館の管理を任されて初めての日でもあるから、お客様にいま一度、お願いしてみよう。それでは、あらためてみなさまにお願いいたします。アンケートハガキのマークシートは鉛筆でお塗りください。住所や氏名、お便りコーナーなどへの記入は、鉛筆以外の筆記用具でもかまいません。記入例を参考にしていただき、ハガキをお送りください。
チャーリー　ボク、みんなからのハガキ楽しみに待ってるよ～。
D　そろそろ、この館を閉める時刻となったようです。それではみなさま、またのご来館をチャーリーとともにお待ちしております。
（文責：館の管理人"D"）

**チャーリーからのお願いだよ～**

- ●鉛筆で書いてね。
- ●記入例をマネてね。
- ●丁寧に書いてよ。

●こう塗るんだよ

●マークシート記入例

良い例　悪い例

## 我が問いに答えられよ

Q１．氏名

Q２．フリガナ

Q３．年齢

Q４．生年月日

Q５．郵便番号

Q６．住所

Q７．電話番号

Q８．本誌67ページのプレゼントコーナーより、ご希望の商品をお書きください。

Q９．あなたが一番ほしいサターンソフトはなんですか？

Q10．あなたがサターンに移植してほしいと思うソフトはなんですか？

Q11．あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？（いくつでも）

1．セガサターン
2．Vサターン
3．HIサターン
4．ファミコン
5．スーパーファミコン
6．ニンテンドウ64
7．ゲームボーイ
8．バーチャルボーイ
9．サテラビュー
10．メガドライブ
11．キッズギア
12．スーパー32X
13．PCエンジン
14．PC-FX
15．プレイステーション
16．ネオジオまたはネオジオCD
17．3DO
18．MARTY
19．ピピンアットマーク
20．パソコン
21．持っていない

Q12．あなたがいつも読んでいる雑誌は次のうちどれですか？（いくつでも）

1．TECHサターン
2．セガサターンマガジン
3．サターンFAN
4．グレートサターンZ
5．ハイパーサターン
6．サターンスーパー
7．ファミ通サターン
8．電撃SEGA EX
9．SEGA Magazine
10．週刊ファミ通
11．月刊ファミ通ブロス
12．㊙ゲーム少年
13．ファミマガWEEKLY
14．64ロクヨン
15．電撃NINTENDO64
16．ファミマガ64
17．64 Dream
18．ファミ通PS
19．プレイステーションマガジン
20．ハイパープレイステーション
21．Theプレイステーション
22．電撃プレイステーション
23．PCエンジンFAN
24．電撃G'Sエンジン
25．Vジャンプ
26．ゲーム・オン！
27．TECH Win
28．電撃王
29．ログイン
30．コンプティーク
31．マイコンベーシックマガジン
32．ゲーメスト
33．ゲーメストEX
34．NEOGEOフリーク
35．ゲームウォーカー
36．ゲーセン王
37．じゅげむ
38．ゲーム批評
39．ゲーム会議
40．覇王マガジン

Q13．あなたの持っているサターンソフトは何本ですか？

1．1～5本
2．5～10本
3．11～20本
4．21～30本
5．31～40本
6．41～50本
7．50本以上

Q14．今号でおもしろかった記事は？（いくつでも）

1．TECH SATURN CD-ROM番組表
2．TECH SATURN NEWS NETWORK
3．サターン新作Express
4．超・新作情報
5．新作ソフトカレンダー
6．特集『もっと美少女を！～サターン系美少女の傾向と未来～』
7．２次元格闘倶楽部
8．爆弾目報
9．EVE調査隊
10．ネルフ諜報部極秘報告書
11．フロンティア通信
12．まわりはど～なの？
13．ソフトインプレッション
14．TALK ABOUT THE エネミー・ゼロ
15．栗山のゲーム絵日記
16．テック編集部ゲームだより
17．Various Essay「いのまたむつみ」
18．Various Essay「松井菜桜子」
19．Various Essay「葉山宏治」
20．Various Essay「ひさの瑠珈」
21．Various Essay「只野和子」
22．Various Essay「餅月あんこ」
23．Various Essay「近藤るるる」
24．Various Essay「神代 創」
25．Various Essay「雨宮慶太」
26．Various Essay「吉崎観音」
27．Various Essay「広井王子」
28．Various Essay「吉松孝博」
29．Various Essay「上山哲朗」
30．Various Essay「菅 浩江」
31．サターン友の会
32．超絶 土星通信
33．今月の１本『重装機兵レイノス２』
34．新作ソフトカレンダー
35．体験版ソフトのすべてがわかる10P『アドヴァンストV.G.』
36．体験版ソフトのすべてがわかる10P『銀河英雄伝説』
37．体験版ソフトのすべてがわかる10P『タイムギャル＆忍者ハヤテ』
38．体験版ソフトのすべてがわかる10P『オーバードライビンGT-R』
39．体験版ソフトのすべてがわかる10P『スカルファング ー空牙外伝ー』
40．体験版ソフトのすべてがわかる10P『ドラゴンマスターシルク』
41．CDレーベル

Q15．今号でつまらなかった記事は？（Q14の選択肢でお答えください）

Q16．今号のCD-ROMでおもしろかったものは？（いくつでも）

1．オープニング
2．体験版『アドヴァンストV.G.』
3．体験版『銀河英雄伝説』
4．体験版『タイムギャル＆忍者ハヤテ』
5．体験版『オーバードライビンGT-R』
6．デモ『スカルファング ー空牙外伝ー』
7．デモ『ドラゴンマスターシルク』
8．TBC『増刊AM2研通信』
9．TBC『ポリゴン伯爵』
10．TBC『さるやまハゲの助アワー』
11．TBC『デジタル土星通信』
12．TBC『32偶像 サタンちゃん』
13．TBC『Digital Coneta Factory』
14．TBC『こんなとこ行ってきました』
15．TBC『デジタルCMやのまん』
16．TBC『いまどきの裏技』
17．TBC『テック編集部人材募集』
18．TBC『新着動画劇場　mr.BONES』
19．TBC『新着動画劇場 クレオパトラフォーチュン』
20．TBC『新着動画劇場　わくわく７』
21．サターンゲーム情報『重装機兵レイノス２』

Q17．今号のCD-ROMでつまらなかったものは？（Q16の選択肢でお答えください）

Q18．あなたが今後のTECH SATURNに望むことはなんですか？

1．体験版ソフトの増加
2．ビデオ画質のクオリティーアップ
3．ビデオ映像の長さの延長
4．各ゲームソフト紹介の掘り下げ
5．オリジナル企画の充実
6．ゲーム紹介以外の記事の拡大
7．誌面とCD-ROMとの連動企画
8．誌面ページの増大
9．価格の値下げ
10．とくになし

Q19．性別は？

1.男
2.女

Q20．職業は？

1．小学生未満
2．小学生
3．中学生
4．高校生
5．大学生・大学院生
6．短大・専門学校・予備校生
7．社会人
8．自営業
9．主婦
10．そのほか

どうもありがとうございました。

郵 便 は が き

料金受取人払

代々木局承認

1919

差出有効期間
平成10年2月
6日まで
郵便切手は
いりません

1 5 1 2 4

(受取人)

東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー
テック編集部
TECH SATURN 3月号
アンケート係

A1. 氏 名 [ ]

A2. フリガナ [ ]

A3. 年 齢 [ 歳 ]

A4. 生年月日 [ 年 月 日 ]

A5. 郵便番号 [ 〒 - ]

A6. 住 所 [ 都道府県 市区郡 ]

A7. 電話番号 [ ( ) - ]

A8. 本誌67ページのプレゼントコーナーより、ご希望の商品をお書きください。

[ ]

A9. あなたが一番ほしいサターンソフトはなんですか？

[ ]

A10. あなたがサターンに移植してほしいと思うソフトはなんですか？

[ ]

# TECH SATURN 3月号 アンケートはがき

**A11. あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？（いくつでも）**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

**A12. あなたがいつも読んでいる雑誌は次のうちどれですか？（いくつでも）**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

**A13. あなたの持っているサターンソフトは何本ですか？**

1 2 3 4 5 6 7

**A14. 今号でおもしろかった記事は？（いくつでも）**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41

**A15. 今号でつまらなかった記事は？（いくつでも）**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41

**A16. 今号のCD-ROMでおもしろかったものは？（いくつでも）**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

**A17. 今号のCD-ROMでつまらなかったものは？（いくつでも）**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

**A18. あなたが今後のTECH SATURNに望むことはなんですか？**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**A19. 性別は？** 1 男 2 女

**A20. 職業は？**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

お便りコーナー

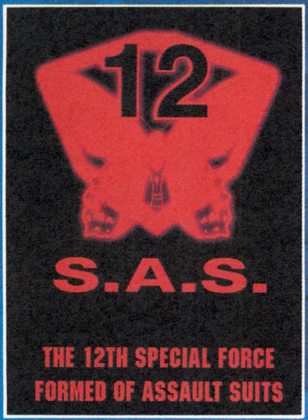
# ASSAULT SUIT LEYNOS 2

## 重装機兵レイノス2

戦況を打破するため大統領はある部隊に特命を出した。

第12特別機甲部隊——

# "通称12特機"




メガドライブ(以下MD)、スーパーファミコン(以下SFC)で高い評価を得た同シリーズの第3弾。重装機兵(アサルトスーツ)と呼ばれる強固な装甲を施した汎用歩兵型兵器を操り、数々の難解なミッションをクリアーしていく横スクロールアクションシューティングだ。

西暦2123年、深刻な食糧難に見舞われ、各地で紛争の絶えない地球上でゼネス連邦首相が何者かに暗殺される。ゼネス連邦は、これを軍事的対立関係にあるサンラール共和国の仕業であると主張。両国はこの事件を引き金に、全面戦争に突入する。開戦から1年後、サンラール軍はゼネス軍の軍事力の前に劣勢を強いられていた。この状況を打破すべく、大統領はある部隊に特命を出す。第12特別機甲部隊、通称"12特機"。問題の多い連中ばかりが集められた部隊で軍内部でも扱いには苦慮しているが、その実力は軍内でも最高といわれている。キミはこの部隊のリーダーとして、数多くの困難を乗り越え今回の作戦を成功に導かなければならない。国家の命運はこの作戦にかかっているのだから……。

- メサイヤ
- アクションシューティング
- 2月21日発売予定
- 5900円［税別］

ⒸNCS

# シビアなゲームレベルが魅力のストイックなシューティング

このシリーズの特徴のひとつとしてあげられるのが、非常にシビアなゲームレベルである。当然この作品のゲームレベルも高い。しかし、今回から新たに採用されたプレーヤーの力量に合わせて難度をリアルタイムで変化させる〝ゲームレベル自動調整システム（バリアブルゲームレベルシステム）〟と出撃前に機体に施す各種のセッティングにより、前作、前々作をプレーしていないユーザーやアクションが苦手な人でも、ミッションごとに戦略を立てればクリアーすることができるのだ。そして、このゲームの最大の魅力がスピード感溢れる戦闘シーンだ。こちらも敵を自動追従する新システム〝オートエイミングシステム〟により機体の操作に集中でき、より一層ダイナミックなプレーが楽しめるようになり、ハイレベルなゲームを征服する快感を後押ししているのだ。

詳細な機体設定 & ダイナミックなアクション

⬆機体、武器、デバイスなどのセッティングでパラメータを変化させられるのだ。

⬆ダッシュやジャンプを交えてダイナミックにアクションを楽しもう。

## いろいろ問題はあるが頼れる12特機の仲間たち

### カイル クライバー

◀主人公（プレーヤー）。軍内でも最高の腕を持つアサルトスーツ乗り。正義感が強くクール。

### マリア トパーズ

◀部隊の紅一点。一般の男性パイロットより腕がたつので、仲間とのトラブルもしばしば。

### エディー グレイン

◀命令違反を数えるときりがない。お調子者だがアサルトスーツ操縦の腕は一流。

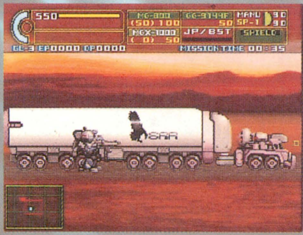
### ドルフ バートン

◀腕は確かなのだが、戦闘好きで乱暴で無鉄砲。数々の問題を起こし、この部隊にたどり着く。

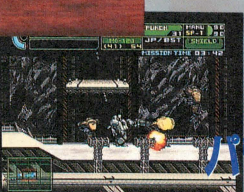
## レイノス2への進化の系譜大紹介！

MD版『重装機兵レイノス』、SFC版『重装機兵ヴァルケン』と流れを組むこの作品。今回はグラフィックの大幅な強化のほか、各ボタンに装備を振り分ける、ボタン数の多いサターンならではの〝ダイレクトアタックシステム〟などさらなる進化が見られる。さらに、機体も最大８機種のなかから好きな機体を選択でき、レイノスやヴァルケンで出撃できる可能性もあるのだ。シリーズものならではのサービスだね。

グラフィックも システムも パワーアップ！



⬆下の写真と比べれば、どれだけクオリティーが上がっているか一目瞭然だ。



⬅➡セレクトボタンによる選択ではなく、ダイレクトに装備を変更できるのだ。

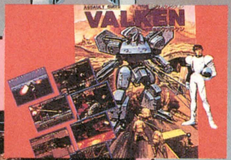
機体は8機種用意されている！

### MD版重装機兵レイノス

⬆ステージをクリアーすると、その得点によって新しい装備を入手できた。

'90年に発売されたシリーズ第1作。一貫したストーリー性と多方向にスクロールする広大なフィールドを実現し、装備の変更によって戦略性をも持たせた作品。このシリーズ最初の作品にふさわしく、ゲームレベルもかなり高い。しかし、その難しさが逆に支持され熱狂的な固定ファンを獲得した。MD初期の名作である。

### SFC版重装機兵ヴァルケン



⬆無重力のステージなど、演出面も格段にパワーアップしているのだ。

'92年SFC版で発売されたシリーズ第2弾。キャラクターデザインに漫画家のうるし原智志氏を迎えキャラクター性、ストーリー性も向上したのだ。ダッシュや防御のアクションが新たに追加され、さらに戦略性が強くなっているぞ。グラフィックのクオリティーも上がりの自機も大きく表示されるようになって迫力も倍増だ。

# 立て続けに起こるアクシデント! この作戦は…

大統領からの特命により出撃した12特機。しかし、その作戦はデータにない敵戦力との遭遇の連続だ。山のような巨体で迫りくるNN-3型バズラム装甲戦車、通称〝ゾウガメ〟。切り立った崖の上から部隊に打ち下ろされる大口径のレーザー砲。12特機のメンバーは「いつものこと」で済ませてしまうが、本当にそれだけなのか？ 大統領、そして軍上層部から軍の問題児集団である12特機への特命には、なにか臭うものがある。森林、山岳、砂漠と転戦を繰り返す12特機。通常の任務は任されず、遂行困難な任務を専門で受け持つこの部隊が、最後にたどり着く場所はどこなのか？ この作戦の最後にあるものは、はたしてゼネス連邦軍との決戦なのか？ 物語は地球から宇宙、そしてまた地球へと暗転を続ける。キミは、12特機に課せられたこの作戦の真意を知ることができるか。

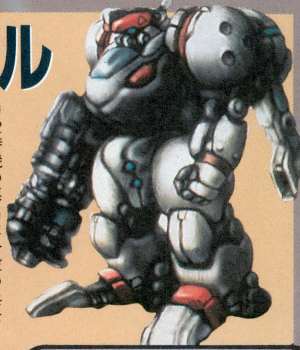
## データにない敵戦力!

⬅⬆次々と襲いかかる強敵たち。味方の情報にはなかったのにいったい……。

## 12特機実践サバイバルマニュアル

なにかと問題ばかり起こすが、腕が一流であるため軍内部でも扱いに苦慮しているという12特機。ここでは過酷なミッションに備えて、彼らのサバイバル戦術を伝授してしまおう。これさえ使いこなせれば、実戦で生き残れること間違いなしというスグレモノばかりなのだ。

⬅12特機の悪名は一般の兵士たちにも浸透しているもよう。



### 殺られる前に殺れ

攻撃こそが最大の防御だ。敵なんか、こっちが殺られる前に殺っちまえばなんの問題もないぜ。

⬅多少のダメージならすぐに回復する。恐れずに撃ちまくれ。そして、突き進め！

### 当たらなきゃいーのサ

要は敵の攻撃に当たらなきゃいい。ダッシュ、ジャンプ、シールドを使い分けてかわしまくれ！

⬅シールドは確実に防御できるが、限界値があるので使うときには注意が必要だ。

### 素早く敵を発見することね

なるべく早い段階で敵を発見できれば、それだけ余裕を持って敵に対処することができるのよ。

⬅射程の長い武器を選択しておけば、視界が広がって早く敵を発見できるのだ。

### 敵を知り己を知れ！

各武器には属性があり、敵や自機にもある。それぞれの敵に有効な武器をすばやく選択して使え。

⬅自機にも当然ダメージを受けやすい種類の武器が存在するので気をつけろ！

## 仕上げはデジタルでチェック！

### レイノスの歴史

⬅レイノスの進化の歴史がひと目でわかるムービーだ。

### 新システム紹介

⬅新たに採用されたシステムのなかから、3つをピックアップ。こいつは必見だ！

⬆CD-ROMではレイノスの歴史からストーリー紹介まで、最新の情報をいち早くサターンでチェックできるぞ。誌面を読みながら見てね。

### キャラクター紹介

⬅第12特別機甲部隊のメンバーひとりずつのプロフィールを大紹介だ。

### ストーリー紹介

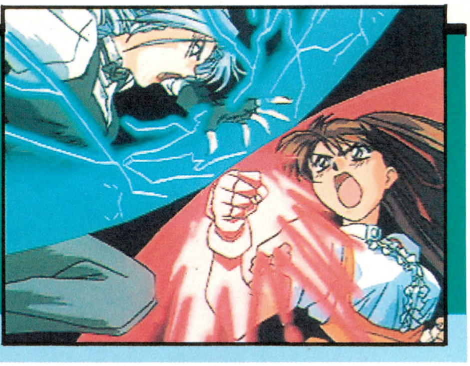
⬅このゲームの重厚なストーリーと世界観の概略をムービー形式で紹介。

# 体験版ソフトのすべてがわかる 10ページ


●アドヴァンストV.G.
●銀河英雄伝説
●タイム・ギャル＆忍者ハヤテ
●オーバードライビンGT-R
●スカルファング～空牙外伝～
●ドラゴンマスターシルク


制服美少女格闘浪漫

# アドヴァンスト V.G.（ヴァリアブル・ジオ）

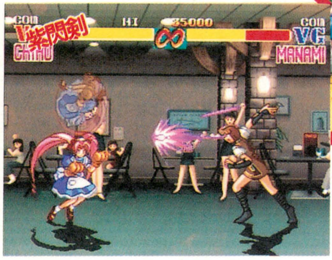


●テイジイエル／7800円［税別］／2月下旬発売予定●格闘アクション

## ウェイトレスは格闘がお好き!?

'93年にＰＣ版で発売されるや高い評価を受け、さまざまなハードに移植されてきた美少女格闘ゲームの草分け的存在。サターン版では画質のグレードがアップしたうえ、いままでになかったキワどいビジュアルも追加されているとのこと。また、初回限定版（9800円［税別］）にはもれなく特製ジグソーパズルがついてくる。ファンならずとも絶対おさえておきたいアイテムだね。

⬅キャラの躍動感がアップしていることがわかってもらえるだろうか。




⬆真奈美の特殊技。彼女は戦闘時に特製の〝ねこぐろーぶ〟を着用するぞ。

⬅柳生忍軍の末裔だけあって、忍者チックな技が特徴の増田千穂。

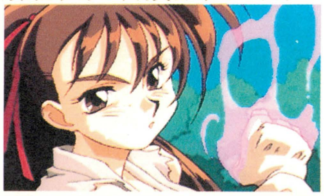
### ヴァリアブル・ジオとは？

〝ヴァリアブル・ジオ〟とは、年に１度開催される最強ウェイトレスを決定する格闘技大会のこと。大手企業の謝華グループが主催するこの大会、賞金総額10億円。さらに優勝選手の所属する企業には、〝伝説の１等地〟が与えられる。しかし３年連続ヴァリアブル・ジオ優勝者であるレイミ・謝華を倒したものはいない。

そしてまた選ばれし戦士たちが集い新たなる戦いの幕が開かれた。

### ストーリーモードにも注目!!

ヒロインの武内優香を操って、〝Ｖ．Ｇ．〟優勝を目ざそう。ステージの開始時とクリアー時には、フルアニメーションのビジュアルシーンが挿入されるぞ。ちなみにキャラクターデザインと原画は、あの木村貴宏氏が担当だ。



## 体験版の遊び方

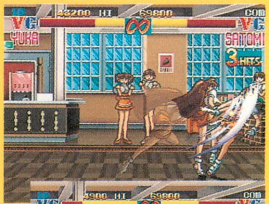
CDに入ってます！ IN CD

### 特殊技の使い方が勝負を決める！

### 親友SATOMIと熱いバトル！

体験版では、プレーヤーが優香を操り、親友の聡美と対戦だ。彼女の火焔斬は、近くに寄ると防御していても体力が削られるので、できるだけ距離をおいて戦うとよい。飛び道具の気吼弾を撃ち、相手がジャンプで飛び越えてきたところを蒼龍撃か韋駄天足で迎撃するパターンが有効だろう。とにかく接近戦を避けるのがポイントだ。

⬅敵との距離があるときに使って出方を探ろう。

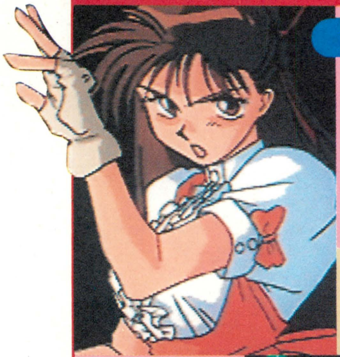


⬆対聡美戦では、真空唐竹割りの迎撃に使うと効果的。

⬆一瞬で間合いを詰め連続の蹴りを打ち込むぞ。

©TGL 1997

# 全キャラクターの特殊技を一挙大公開!!



## 武内　優香

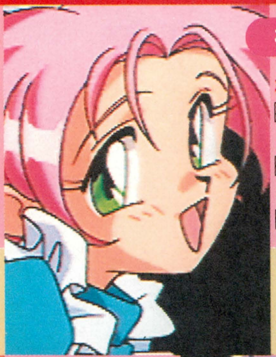
**蒼龍撃**
→↓↘+パンチ
**気吼弾**
↓↘→+パンチ
**韋駄天足**
↓↙←+キック

DATA
「ハンナミラーズ」勤務。フルコンタクト制空手4段の実力者。

## 増田　千穂

**紫閃撃**
↓↙←+パンチ
**飛燕撃**
←（ためて）
→+パンチ

DATA
「CASO」勤務。柳生忍軍の末裔。マスクと手甲をつけて戦う。



## 楠　真奈美

**ねころけっとぱんち**
↓↘→+パンチ
**ごろごろあたっく**
←(ためて)→+パンチ
**ごろごろあたっく2**
←(ためて)→+キック

DATA
「不士家」勤務。武術を習っていないのに、とにかく強い。

## 久保田　潤

**アースシェイカー**
↓↙←+パンチ
**久保田バスター（相手の近くで）**
→←↙↓↘→
+パンチ

DATA
「スカラーク」勤務。五輪候補にも挙がったレスリングの達人。

## 八島　聡美

**火焔斬**
←↓↙+パンチ
**真空唐竹割り**
←↙↓↘→+
パンチ

DATA
「びっくりモンキー」勤務。極真空手4段の熱血ファイターだ。

## 結城　綾子

**レイヴストーム**
↓↙←+キック
**マッハスピン**
↓↘→+キック

DATA
「SOTO」勤務。ディスコに入りびたるダンス大好き少女だ。

## エリナ=G

**えりりんマッハパンチ**
パンチボタン連打
**えりりんパンチ**
↓(ためて)↑+パンチ
**えりりんファイヤー**
←(ためて)→+パンチ

DATA
「The Rival」勤務。見かけは外国人だが生粋の浪波っ子だ。

## 梁瀬　かおり

**裂尖蹴**
↓↘→+パンチ
**燕剣斧**
↓↙←+キック
**螺旋蹴り**
ジャンプ中に↓
+パンチ

DATA
「モーヒー館」勤務。テコンドーの使い手で、前年度準優勝者。

## レイミ・謝華

**バーニン・ローズ**
↓↘→+パンチ
**ハリケーン・ローズ**
↓(ためて)↑+パンチ
**ローズ・スティンガー**
←(ためて)→+キック

DATA
多国籍企業「謝華グループ」総帥。大会の3年連続優勝者だ。

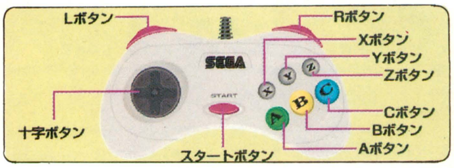
## 特殊技をコンビネーションで！

⬅真空唐竹割りを出すと聡美が画面上部に。

⬆気吼弾を真上にジャンプしてかわしたら、すかさず韋駄天足のコマンドを入力。

⬆焦らずに蒼龍撃を出せば、ハイこの通り。3HITを決められるぞ。

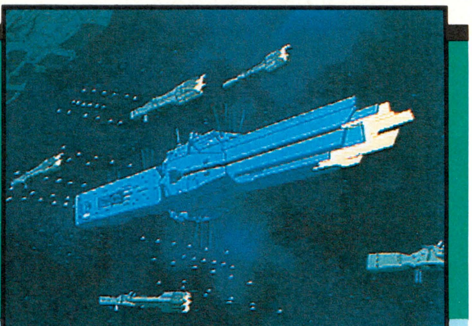
## 操作方法




| 操作ボタン | 基本操作 |
| --- | --- |
| スタートボタン | ポーズ |
| 十字キー | 各種選択・キャラクター移動 |
| Aボタン | 弱キック |
| Bボタン | 強キック |
| Cボタン | 使用しません |
| Xボタン | 弱パンチ |
| Yボタン | 強パンチ |
| Zボタン | 使用しません |
| Lボタン | 画面スクロール（左） |
| Rボタン | 画面スクロール（右） |

帝国VS同盟、銀河を制するのはどっちだ!?

# 銀河英雄伝説



●徳間書店/5800円［税別］/発売中●戦術シミュレーション

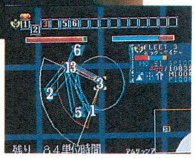
## 金髪の貴公子か、紅茶好きのマジシャンか？　ふたりの英雄がいま激突！

小説、アニメなどで絶大な人気を誇る『銀河英雄伝説』が本格派シミュレーションゲームとなってサターンで登場だ!!

当然主人公は帝国の若き天才ラインハルトと、同盟の不敗の魔術師ヤン。両陣営のどちらか一方を選び、大艦隊を指揮しながら、銀河を統一するのが目的だ。

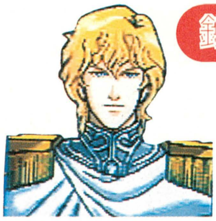
原作ファンはもちろんのこと、戦術シミュレーションが好きな人なら絶対ハマること間違いなしの、宇宙を舞台にした壮大なゲームだ。

⬅アニメで見おぼえのある戦艦も。



➡まるで戦艦に乗船しながら指揮している気分だ。

### 銀河帝國軍



500年にもわたる長い歴史を持つ、完全な封建制度の国家。黒と銀を基調とした軍服を着用。

**元帥**
**ラインハルト・フォン・ローエングラム**

姉が現皇帝の妻。アスターテ会戦で見事な指揮をみせ、4倍にもなる同盟軍をせん滅した。ヤン・ウェンリーに戦政両略の天才と呼ばれる。

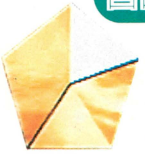
### STORY

アスターテ会戦で大勝利したラインハルトは、元帥になり、自由な采配を手にする。しかし水面下ではラインハルトを亡き者にしようと、貴族たちがなにやら陰謀をたくらんでいた。

➡元帥杖を手にし、軍の中枢に立つ。

⬅彼の出世をこころよく思わない貴族が陰謀を……。

### 自由惑星同盟



帝国にしいたげられた共和主義者が団結し、創立した国家。自由、自主、自立、自尊がモットー。

**少将**
**ヤン・ウェンリー**

紅茶が好きな青年。過去にエル・ファシルの英雄と呼ばれた。戦災孤児保護法により、ユリアン・ミンツを被保護者としてやしなっている。その後同盟軍随一の元帥となる。

### STORY

アスターテ会戦でその見事な手腕を発揮し、全軍崩壊寸前でなんとか陣容を立て直したヤン・ウェンリー。帰国した彼を待ち受けていたのは、不落の要塞イゼルローンを通常の半分の艦数で攻めろという命令だった。

➡アスターテ会戦で友を失ったヤン。

⬅いきなりイゼルローン攻略を命じられてしまう。

## 体験版の遊び方

CDに入ってます!　IN CD

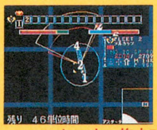
### 包囲網を各個撃破することは可能か!?
### 永遠の命題“アスターテ会戦”

原作を読んだ人はご存知のことと思うが、小説1巻の最初に登場する、ラインハルトとヤンがはじめて対峙した戦いが、このアスターテ会戦。

ラインハルトは3方向から迫る敵を、ひとつひとつ撃破していくという戦法をとり、見事同盟軍を撃滅した。しかし原作ファンのあいだでは、実行可能かが疑問視されていた。

その、永遠の命題ともいえるアスターテ会戦を、体験版で楽しめる!!ファンならずとも絶対プレーしよう。

➡この包囲網をどうやって撃滅するかがみものだ。



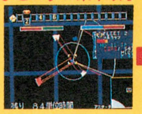
### 帝国軍

・メルカッツ
・ラインハルト
合計数　20080隻

### 同盟軍

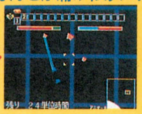
・パエッタ
・ムーア
・パストーレ
合計数　40160隻

ひとつずつ集中攻撃



➡敵の士気を削っていけ。

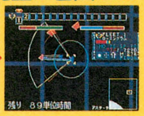
なんとか痛みわけに!!



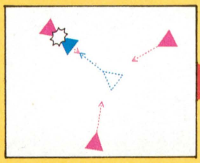
まず「分離」

➡敵の逃げ道をなくすのだ。

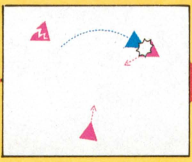
完全に包囲せよ！



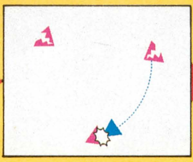
**原作では**　▶帝国　▶同盟



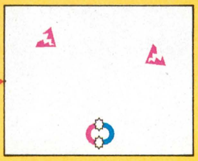
帝国軍は急進し、正面の同盟軍と激突。数で勝る帝国軍の一方的な勝利。



右に迂回して、敵右後方側面から攻撃をしかける帝国軍。これも勝利。



最終的に一個艦隊と五分の勝負に。このとき同盟軍パエッタ中将、負傷。



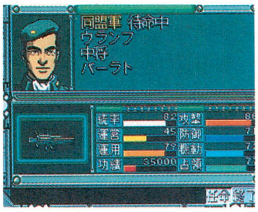
**両者痛み分け**

指揮を引き継いだヤンが奇策をくわだて、消耗戦に。両者とも退却する。

©1996田中芳樹・TKVW/1996徳間書店・Micro Vision　メカニックCG監修・メカニックコンセプト:加藤直之

# 戦略 戦いの準備は周到に！

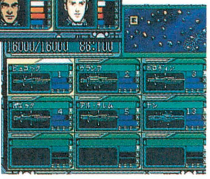
## 無敵の艦隊を作れ！



任命

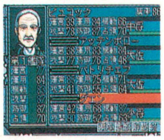
⬆“提督”コマンドから艦隊を任せられそうな人物を探せ!!

⬅優秀な人材は即提督に任命するように。



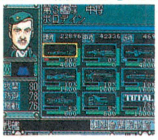
⬅任命すると艦隊が編成されるのである。

### 副官で能力をカバー



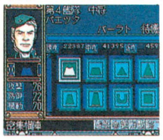
⬅提督の欠点を補う人材を。

### 戦艦の構成を考える



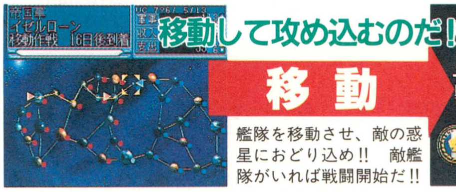
⬅バランスのいい艦隊編成を。

### 陣形を変更せよ！



⬅陣形によって攻撃範囲が違う。

### 移動して攻め込むのだ!!

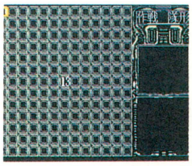


移動

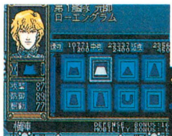
艦隊を移動させ、敵の惑星におどり込め!! 敵艦隊がいれば戦闘開始だ!!

# 戦術 大艦隊をひきつれ、突撃！

## 作戦隊形を決めよう

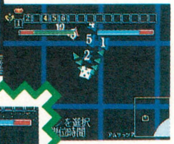


⬅隊形を決定しよう。個別にも行動できる。



⬅艦隊の陣形はいつでも変更可能。

### 複雑な移動も自由自在



⬆円を描くような移動も。

⬅これで敵の全滅は必至。

### 名将は引き際を心得る

⬅不利と判断したらムリはせずに引き揚げるのが得策だぞ。

### 要塞には気をつけろ！

⬆要塞にはたいてい強大な武器がある。喰らったらイチコロ。

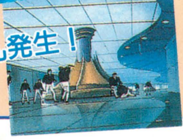
### 3D視点で気分は指揮官！

⬅ブリュンヒルトに寄って見る。う〜んさすが白い貴婦人。美しい。

⬅艦隊を一望することも可能。攻撃時はレーザーを発射するぞ。

## 原作イベント盛りだくさん！

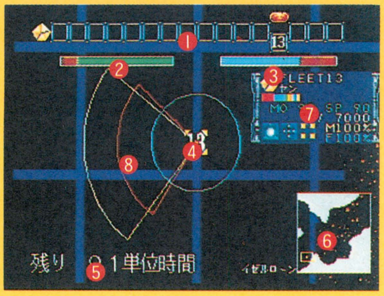
原作ファンにとっていちばん気になるのは、原作にそったイベントがどれだけ起こるか。このゲームでは、原作どおりのイベントが日時まで忠実に発生するぞ。いかに歴史を変えられるかを狙ってみるのもおもしろい。



## 英雄たちの大活躍を原作で味わいたい人へ！

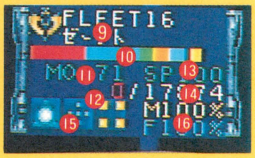
原作に登場する人物なんと100人以上。その登場人物のひとりひとりの生きざまを魅力たっぷりに描いた大人気の原作が、とうとう文庫本になった。頭からはなれない名言、華麗なる頭脳と頭脳の戦いに、いまだ多くのファンをもつ、田中芳樹の名作だ。まだ読んだことがない人、アニメしか見ていない人は、必読だぞ!!

## 画面の見方



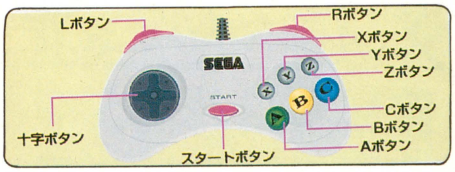
①艦隊番号。攻撃中は黄色に、攻撃されると赤く表示。②同盟軍の士気値。20を割ると攻撃不可能に。③帝国軍の士気値。④艦隊ユニット。⑤残り単位数。0になると戦闘終了。⑥縮小マップ。⑦簡易艦隊情報。⑧攻撃範囲。

### ⑦艦隊情報



青は近距離、赤は中距離、黄色は遠距離。⑨艦隊番号と指揮官名。⑩残存艦艇数。⑪艦隊士気値。⑫損傷した艦艇数。工作艦があれば、徐々に修理される。⑬補給状態。⑭現在健在な艦艇数。⑮艦隊の状況をあらわすアイコン。⑯残存ミサイル、艦載機数。Mがミサイル、Fが艦載機。

## 操作方法





| 操作ボタン | 基本操作 |
|---|---|
| スタートボタン | ゲームスタート、ポーズ |
| 十字キー | コマンド、カーソルの移動、3D画面のアングル変更 |
| Aボタン | 艦隊表示の選択 |
| Bボタン | コマンドキャンセル |
| Cボタン | メニュー表示、選択、3D画面からの復帰 |
| Xボタン | 画面の縮小 |
| Yボタン | 画面の拡大 |
| Zボタン | 画面を斜めに傾ける、戻す |
| Lボタン | 3D画面で同盟軍表示 |
| Rボタン | 3D画面で帝国軍表示 |

ここで右！次はボタン！うわぁ早く押しすぎた!!

# タイムギャル&忍者ハヤテ

●エクゼコ・デベロップメント/5800円［税別］/発売中●LDゲーム

## 懐かしのLDゲームがサターンで復活！　しかも豪華2本だて！

アニメが流れる画面に、突如表示される矢印。その矢印どおり操作し続けないと途中でゲームオーバーという、反射神経と先を読む目が問われるLDゲーム。登場した1984年当時は、あまりの斬新なアイデアに、多くのゲームファンが我も我もと飛びついた。

その初のLDゲーム『忍者ハヤテ』と、美少女ゲームのはしりともいわれる『タイムギャル』がサターンで復活!!　初めて見る人もやりこんだ人も、ぜひプレーしよう。

### 初心者のためのLDゲーム講座

Game Start!

失▶敗

⬅時間内に正しくレバーを入力しないと……。

成▼功

⬅ハヤテの動きと、表示される矢印をよく見れば、なんなくクリアー。

失敗せずにクリアーすると高得点！

⬅いちども失敗せずにクリアーすれば、高得点のボーナスがもらえるのだ。

### クレジットの表示がゲーセンぽい？

右の写真を見て「なつかしい」と思った人はかなりのツウ。このゲームはクレジット画面も忠実に再現されている。

### 『?』マークの恐怖

表示される矢印のみが頼りのこのゲームでは、なんの前ぶれもなしに表示される〝?〟マークが最大の恐怖。ボタンを押すべきなのか、それともレバーをどこかに入力するべきなのか。それはゲーム画面に流れるアニメをよく見ていないと判断することは難しい。キャラの動きに注目。

⬆こんなところで〝?〟が!!　パニックをおこさずに冷静に対処しろ!!

### レバー入力にはセーフポイントもある!!

矢印が右上に出ていても、右に入力すればセーフになることがある。あまりに難しいポイントでは、このようにセーフポイントが設けられていることが多いぞ。

これはさすがに

しかしこれなら

CDに入ってます! IN CD

## 体験版の遊び方

### 体験版はハヤテを遊べる！

日本、いや世界で初めて生まれたLDゲーム、忍者ハヤテのワンシーンを、なんと体験版で遊べてしまうぞ。イージーモードなどに変更することはできないので、コマンドを入れるタイミングもゲームセンター版とまったく同じだ。しかもクレジットはたった1回。いちど全滅したら終わりってこと。忍者ハヤテはLDゲームのなかでも難易度が高いほうなので、キミの反射神経と判断能力を測るにはもってこい。さぁプレーしてみよう。

### 今回の相手はコイツだ！

⬅右によけるべきか、左にかわすべきか。即座に判断しろ。

➡宙返りして避けるケンポー忍者。すばやい。

➡相手の攻撃は長くて鋭い爪だ。

⬅せまい部屋での闘いはスリル。

ⒸTAITO CORP.1997Ⓒ東映ビデオⒸECSECO DEVELOPMENT 1997

# タイムギャル

## 美少女アニメゲームのハシリとでもいいますか

1985年製

STORY

舞台は30世紀。人類はタイムマシンの開発に成功したが大悪党ルーダが悪事に利用しはじめた。主人公のタイムギャルは歴史保安警察の警察官となりルーダの悪事を阻止する。

### 紀元前

➡マンモスが襲ってくる!! どうかわす!?

➡恐竜だっています。だって紀元前だから。

### 中世〜現代

➡いきなりローマの闘技場に迷い込んだ!?

⬅今度は海賊の船長と剣で戦うのだ!!

### 未来

⬅⬇近未来の戦争や未来の怪物にも襲われる。

### 恐怖の3択"タイムストップ"

⬅タイムストップになると、行動が3択になるのだ。

# 忍者ハヤテ

## ゲームがアニメするってんでみんなビックリしたもんです

1984年製

STORY

悪の忍者軍団にさらわれた姫を救出するため城に忍びこむハヤテ。しかしそこは、モンスターやロボットなどこの世のものとは思えないヤツらのはびこる恐ろしい城だったのだ!!

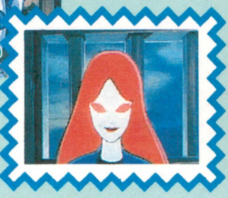
### 次々と襲いかかるワナ！　忍者！　妖怪!?

⬅城のなかは恐ろしいワナばかり。

➡ちょっとホラーな城だ。

⬅⬆危険なワナをうまくくぐり抜けろ!!

⬅昔にロボットがあったか、という話はともかく逃げろ!!



➡髪の毛がヘビに!?　そのヘビが襲いかかる!!

### 知ってると得する裏話

●ステージが進むごとにレバーを入れるタイミングが早くなっていくぞ。
●レバーを早く入れすぎると、ミスになるので注意。
●できるだけ早くレバーを入れると、得点が高いぞ！

# クリアーへの道

## キャラクターの動きを見る

⬅剣やパンチなど攻撃するときは、その前の動作がある。

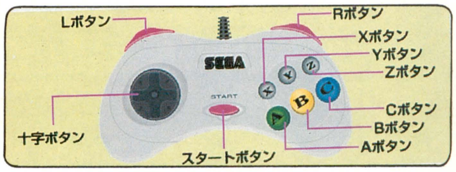
➡ほら、ボタンのコマンド入力が。動きを見ていれば、ある程度予想することができる。

## 光った方向には注意

➡光でヒントも教えてくれるぞ。画面が光ったら注意だ。

⬅右方向がフラッシュしたらたいていコマンドは右なのだ。

## 操作方法




| 操作ボタン | 基本操作 |
|---|---|
| スタートボタン | ゲームスタート |
| 十字キー | メニューの選択、ハヤテの移動 |
| Aボタン | 武器の使用 |
| Bボタン | 武器の使用 |
| Cボタン | 武器の使用 |
| Xボタン | 使用しません |
| Yボタン | 使用しません |
| Zボタン | 使用しません |
| Lボタン | 使用しません |
| Rボタン | 使用しません |

ハンドルが震えるスピード感

# オーバードライビン GT-R

●エレクトロニック・アーツ・ビクター/5800円［税別］/発売中●レースゲーム

## グランツーリズモの頂点"GT-R"が大集合!!

ドライバーなら1度はステアリングを握ってみたい国産GT-Rの名車が勢ぞろい。ゲームに登場する車はエンジン音からクラクション音、ギア比、運転席など、すべて本物を忠実に再現しているので臨場感バツグン。

最速の車に乗って、全速力で一般道を攻めている気分になれるぞ!!

### 車好きにはたまらないムービー!

➡フェアレディーとスカイラインが峠でデッドヒートしているぞ!!

➡爽快に走るシルビアのムービー。すべるように走る姿が気持ちいい。

## 3つの時間帯がレースを左右するのだ!

⬆朝焼けの空がひじょうに美しい。

➡ちょっと前方が見にくいので注意。

➡車のシルエットがいちばんきれいに見える。

レースを始める前に、走る時間帯を選択することができる。視界が微妙に違ってくるので、別のコースを走っているような感覚になるぞ。練習するときは"DAYLIGHT"にしよう。

## 4つのトライアル!

### コンマ1秒をけずれ! TIME TRIAL

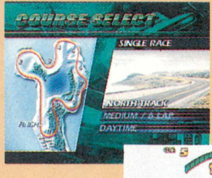
➡とにかくムダな動きは一切してはならないぞ。

➡そのトラックの最高タイムと自分のタイムが表示。

### いわば車のタイマン! HEAD TO HEAD

➡鼻先でも抜き出れば勝ち。相手の進路を邪魔するのも作戦。

### ひとつのレース場を制覇せよ! SINGLE RACE




➡自分の好きなレースを選択してさぁスタートだ。

➡本戦のための練習に活用するべし。

### 全コースを1位で走り抜け! TORNAMENT

➡12台の車と大レース!! すべて1位にならないとダメ。

⬆1位になってはじめて次のレースに進める仕組みなのだ。

## 体験版の遊び方

### プレーできるのは"MOUNTAIN TRACK"!

### 最速SKYLINEはどっちだ!? 腕だめしにもってこいのトラックレース

体験版では2台のスカイラインから選んで対決することができる。最新スカイライン、どっちが強い!?

⬅体験版で遊べるのは、車同士の対決モード。

⬆トラックレースだから、斜めになったカーブもある。トップスピードでゴー!!

⬇レース場っぽい管制塔が見える。

⬆ハンドブレーキによるドリフトも活用だ。

⬆あっ、空中に浮かぶ巨大ギョロちゃん!!

⬅1周対決か、それとも12周対決するかを選択できるぞ。

### この2台を操ってライバルにうち勝て!

SKYLINE GT-R BNR32

SKYLINE GT-R BCNR33

©1996 Electronic Arts.

# 古今の名車がズラッと勢ぞろい! ドライバーズシートも完璧に再現されているぞ!

## スカイラインGT-R PGC10

60年代の国内サーキットを総なめしたスカイライン2000GT-Bの後継モデル。ハコスカという愛称で呼ばれた。

## スカイラインGT KPGC110

サーキットにこそ登場しなかったものの、アグレッシブなデザインで親しまれた名車。通称ケンメリ。

## スカイラインGT BNR32

ケンメリ以来16年ぶりに復活したスカイラインのGT-R。古今の車マニアが熱狂した新鋭スポーツカー。

## スカイラインGT BCNR33

世界最強のハコと呼ばれたスカイライン最新マシン。R32よりひとまわり大きいが、速さはそれをしのぐ。

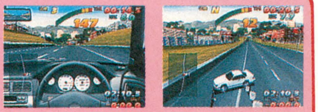
## フェアレディー 240ZG

湾曲したフロントバンパーと、空気抵抗を考えたエアロノーズが特徴。いまでも人気の高いモデル。

## フェアレディー 300ZX

スポーツカーがブームだった80年代、カーマニアの憧れだった"ゼット"。洗練されたボディーが魅力だ。

## SILVIA K's



カーマニアならずともその洗練されたボディー・デザインにひかれる、ミディアムクラスのシルビア。

## 180SX

ワン・エイティーの名で多くのファンに親しまれているシルビア。丸型4灯のリアランプはインパクト大。

## ヤッパリ決め手はドリフトだぜっ!

カーレーシングゲームは数あれど、ハンドブレーキのあるゲームは、これだけであろう。実際の車の動きを忠実に出したいからこそ、また、ドリフト野郎の欲望を満たしてやりたいからこそ、ハンドブレーキが使えるようになっているのだ!!

これでコーナリングは思いのまま。ちょっとキツめのカーブでも、トップスピードからドリフトで曲がれ!!

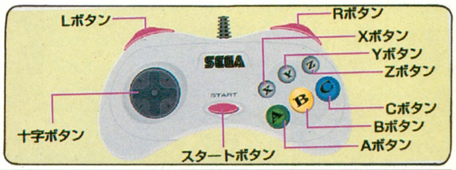
⬅現在最高速で走行中。前方にカーブが見えてきたぞ。

路面に残るスリップ痕

➡ドリフトでかわせば、スピードも落ちなくてすむのだ。

## 画面の見方

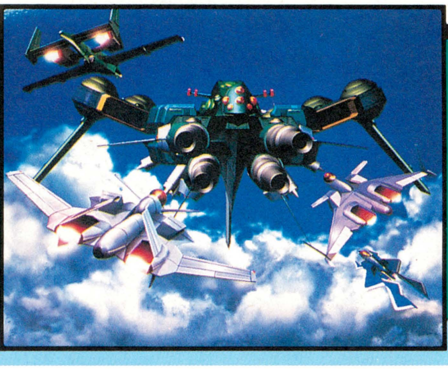
## 操作方法




| 操作ボタン | 基本操作 |
|---|---|
| スタートボタン | ゲームスタート、ポーズ画面に切り替え |
| 十字キー | ハンドル操作 |
| Aボタン | アクセル |
| Bボタン | ブレーキ |
| Cボタン | ハンドブレーキ |
| Xボタン | 視点切り替え |
| Yボタン | クラクションを鳴らす |
| Zボタン | 画面中の表示を消す |
| Lボタン | シフトアップ |
| Rボタン | シフトダウン |

名作“牙”シリーズ第3弾

# スカルファング
## ～空牙外伝～



●データイースト/5800円[予価]/3月発売予定●シューティングゲーム

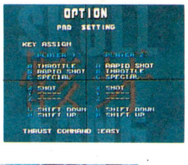
## アーケードの迫力をそのままにSSに完全移植!!

アーケードの名作シューティングゲーム『空牙』、『ウルフファング』に続く〝牙〟シリーズの第3弾、『スカルファング』がついにサターンで登場するぞ。制限時間内にボスに追いついて倒さなければならない、〝チェイスシューティング〟やコマンド技による多彩な攻撃など、アーケード版の魅力をサターンに完全移植。さらにサターン版は、約3分のオリジナルムービーと3つの新モードが追加されているのだ。グラフィックとサウンドの質も、グレードアップされているというから、シューティングファンは期待して待とう。

ここでは「発売まで待てない」という読者のため、スカルファングの斬新な機能の数々と、サターン版に追加された新モードについて紹介しちゃうぞ。

## サターン版は3つのモードで楽しさ3倍!

サターン版には、オリジナルステージが楽しめる〝エクストラモード〟、ひたすらボスと闘う〝トライアルモード〟、初心者用に操作を簡単にした〝スラストコマンド〟を新たに追加。ゲーセンでクリアした人も、もう1度チャレンジしてみよう。



➡⬇アーケードをベースにした〝ノーマルモード〟は画面表示や演出をさらに強化。ウラワザなども満載だ。

サターン版だけの新モードを搭載!!

## シューティングマニア納得の新機能

### その1
### 敵に追いつけ! ぶちのめせ!!

決められた時間内にボスを倒さねばならない、〝チェイスシューティングシステム〟を採用。いままでのシューティングになかった、あせりと緊張感が味わえる斬新なシステムだ。ザコに時間をかけず、自機のスピードをうまく調節しボスを追撃だ。

⬅ザコキャラも、ただ黙って通してくれるほどあまくない。どこで時間を節約できるかが重要なポイントだ。

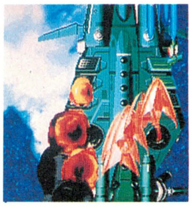
追いついたぜ! Baby

### その2
### 特殊攻撃で敵を粉砕!

このゲームでは簡単なコマンド入力によって上下左右に弾を撃ち分けることができるのだ。ほかにもシールドをはったり、一定のあいだ無敵になれる特殊コマンドなども用意されているぞ。状況によってうまくコマンド技を駆使して、敵を残らずたたきのめすのだ!

右

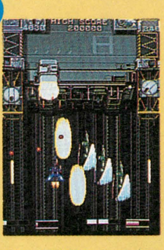
後



⬆➡特殊コマンドの無敵状態も、2種類あるのだ。

## 1、2作目もちょこっと紹介

### 第1作
### 空牙



'90年にアーケードに登場した人気シューティングゲーム。スカルファングの原型となっている作品。

### 第2作
### ウルフファング

横スクロール型のロボットシューティング。パーツを組み合わせ、いろいろなタイプのロボットを作れる。

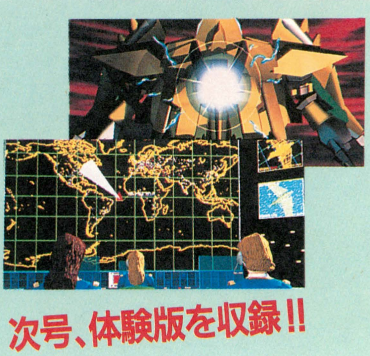
⬅多彩な攻撃方法と、武器の組み合わせが魅力。〝牙〟シリーズの異色作。

## デモ版のココを見ろ!

CDに入ってます! IN CD

デモ版には、サターン版スカルファングのオープニングムービーが収録されている。

1作目から共通している謎の敵、〝ラグナロック〟による本格的な地球侵略。そして、その強大な敵にたち向かう地球統合軍に残された最後の切り札、〝骸牙〟部隊の緊急発進。そんな緊迫したストーリーをひと足先に楽しめるのだ。

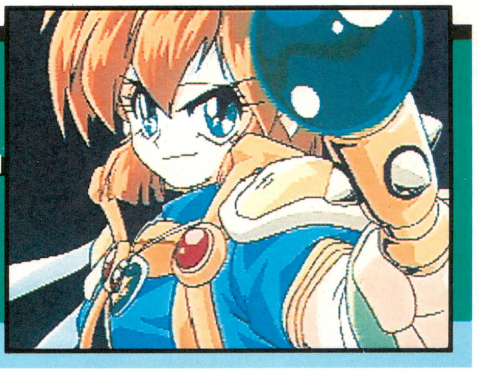


次号、体験版を収録!!

©1996,1997 DATA EAST CORP.

美少女たちが大暴れ! 痛快コミカルRPG

# ドラゴンマスターシルク



●データム・ポリスター/6800円[税別]/'97年春発売予定●ロールプレイングゲーム

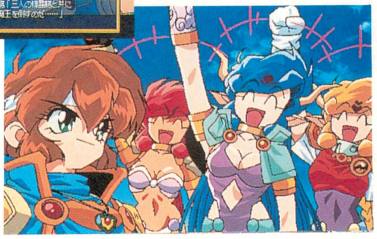
## シルクと3人の精霊龍たちのハチャメチャ大冒険!!

主人公のシルクを始め、美少女キャラが大活躍する、3Dダンジョンタイプのロールプレイングゲーム。戦闘は高速処理でレベルアップも簡単。しかもオートマッピング機能までついているので、いちいちダンジョンのマップを作らなくてもオーケー。RPGの欠点ともいえるわずらわしさを取り除いた、至れりつくせりのシステムだ。しかも主人公だけでなく、ボス級の敵キャラも大胆なコスチュームに身を包んだ美形キャラぞろい。コミカルなビジュアルシーンももりだくさんなのだ。

## STORY

賞金稼ぎのシルクは、突如現れた魔龍に魔王退治を依頼される。どんな願いでもかなえるという報酬を条件に、シルクはその依頼を引き受ける。そして、魔龍から与えられた3人の精霊龍たちと、魔王の潜むダンジョンへと出発するが……。

⬅成功報酬は世界征服というとんでもない条件をだすシルク。結局それをオーケーしてしまう魔龍も、イイカゲン。



## 美少女なキャラがてんこもりなのだ〜!

### シルク

➡主人公の賞金稼ぎ。魔法から接近戦までなんでもこなす。自己中心的で強がりな性格だが、本当は思いやりがある。少し短気なのが欠点。

### アカ

⬇熱血、スポ根でバトルマニアな火の精霊龍。無茶、無理、無謀の3拍子揃ったやっかいな性格。

### アオ

⬅氷の攻撃魔法を使う水の精霊龍。理想志向が強く自意識過剰。一見上品そうだが、キレると口が悪くなる。

### ラーディ

➡変身能力を駆使してシルクたちの邪魔をしようとたくらむ魔族。案外まぬけで、笑わせてくれる。

### キ

➡回復系の魔法が得意な雷の精霊龍。無欲で幸運の持ち主。のんきなうえにかなりズレている。

### キュラ

➡ダンジョン内のひとつのエリアを仕切るドラキュラ。ドーラという相棒とともに女王様として君臨している。

## 戦闘はスピーディーでらっくらっく

少しレベルが上がってくると、いちいち弱い敵と戦うのはめんどくさい。だがそんな心配はご無用、戦闘は高速処理によりとってもスピーディーに展開するのだ。しかしながら、魔法や特殊攻撃などにはしっかりと派手なアニメーション処理が施されているぞ。また、レベルアップもらくちん。少しの戦闘で簡単にレベルが上がるので、経験値稼ぎの必要もないのだ。

⬇⬇総勢80種類の敵モンスターが登場する。やっつけたあとの姿は、コミカルでおもしろいぞ。

## デモ版のココを見ろ!

CDに入ってます! IN CD

デモ版には『ドラゴンマスターシルク』の発売予告をかねた、オープニングの一部が収録されている。残念ながら実際にゲームをプレーすることはできないが、シルクと3人の精霊龍たちのハチャメチャぶりを拝見することができるぞ。サターン版発売までもう少しだから、それまではこのデモ版で辛抱しててね。

次号体験版を収録!!

©DATAM POLYSTAR/Gimmick house

3月7日 発売予定

# 次号の"てっさ"はスゴイらしい！

## 体験版&デモ版は、こんなにも収録予定なのだ（1/20現在）

### ついにCD-ROM連載スタート

### ネオジオより移植のドキドキ対戦格闘

### 業務用で大人気の硬派シューティング

### オリジナルSF シミュレーションの続編

### 絵本の世界を旅するファンタジックアドベンチャー

### 人気シューティング"牙"シリーズ第3弾

### 3DコミカルRPG

男子にはコレ
『エンジェルグラフィティ（仮）』
女子にはコレ
『アンジェリークSpecial 2』

## そのほかにも、こんな企画が鋭意進行中！ 期待して待て!!

### アーケードからサターンまでカプコン尽くしの目玉企画

### オリジナルシューティングゲームを作ろう！

### 人気のプロレスゲームで、なにかが起こる!?

**"てっさ"こと、テックサターン4月号は3月7日（金）発売予定です。**

『マスター・オブ・モンスターズ』©System Soft Co.©1996 TOSHIBA EMI 『わくわく7』©1997 SUNSOFT 『クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～』©GLAMS,INC.1997 『蒼穹紅蓮隊』©1997 Electoronic Arts.©1997 EIGHTING/RAIZING 『ドラゴンマスターシルク』©DATAM POLYSTAR/Gimmick house 『ファンタステップ』©1997 JALECO LTD ALL RIGHT RESERVED 『スカルファング ～空牙外伝～』©1996,1997 DATA EAST CORP. 『エンジェルグラフィティ（仮）』©1997 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD. /アストロビジョン 『アンジェリークSpecial2』©1997 KOEI CO.,LTD. 『サイバーボッツ』©CAPCOM 『デザエモン2』©Athena ※画面はプレイステーション版『デザエモン＋（プラス）』のものです。 『ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE』©HUMAN 1996

TECH SATURN
1997/3月号

# 編集スタッフ大募集!!

TECH SATURNでは、編集者、デザイナーの契約社員、編集補助のアルバイトを募集しています。募集期間は2月末日まで。履歴書と自己PR文を、下記あて先まで送ってください。書類選考のうえ、面接者には電話連絡させていただきます。

契約社員は基本的に経験者に限ります。条件は当社規定によります。勤務時間は原則午前9時30分から午後6時まで。土曜日、日祭日は休み。年3回9日以上の休暇があります。

アルバイトは18歳以上で、週4日以上働ける人を募集します。時給は当編集部規定額よりスタート。時間は午前9時30分から午後11時までの間で、都合のいい最低6時間を選択していただきます。

**あ て 先**

〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株) アスキー テック編集部
「TECH SATURN 編集スタッフ募集」係

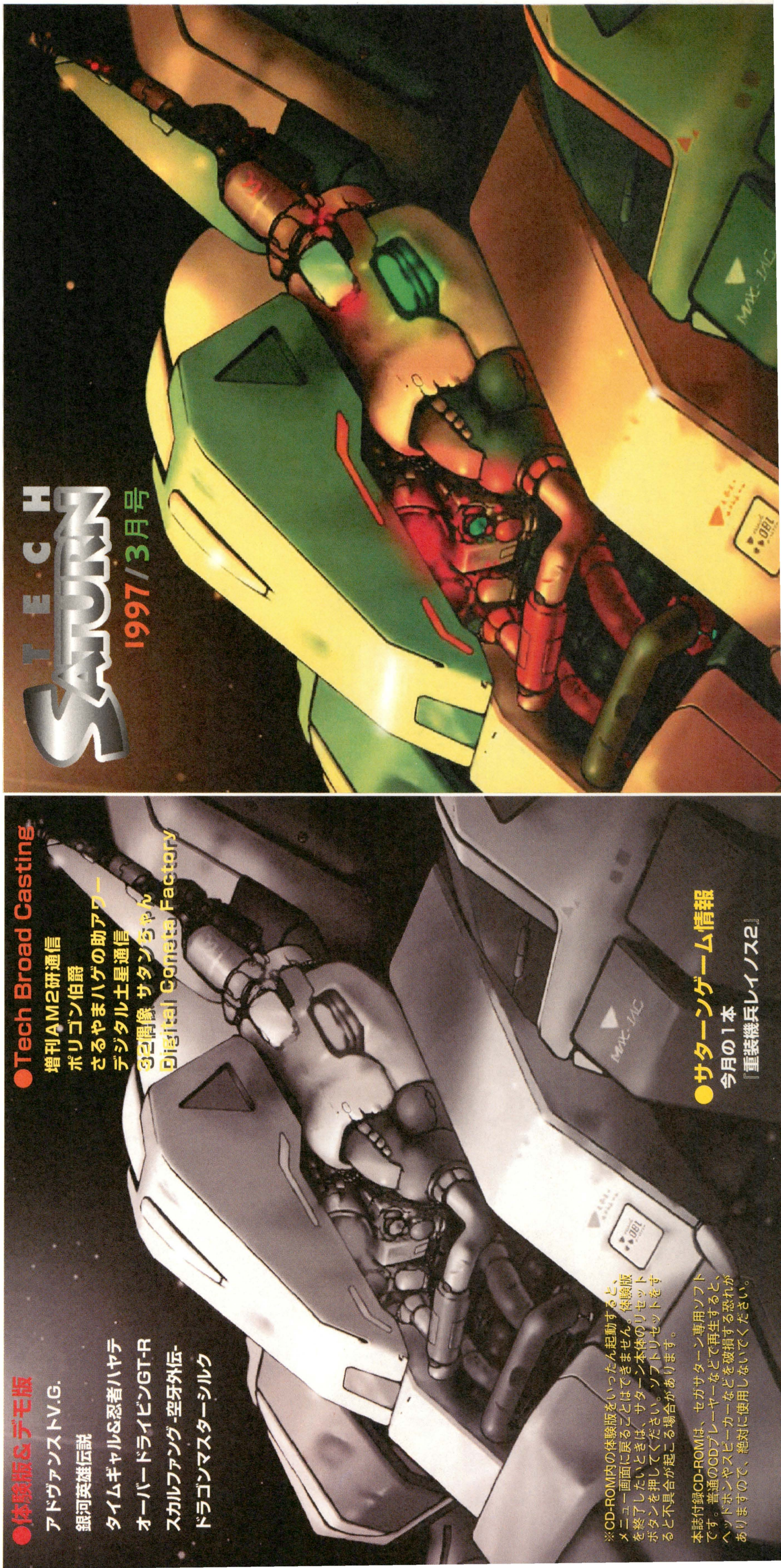
## ～不定期人材募集小説～
## 『電気フグは土星の夢をたまに見る』

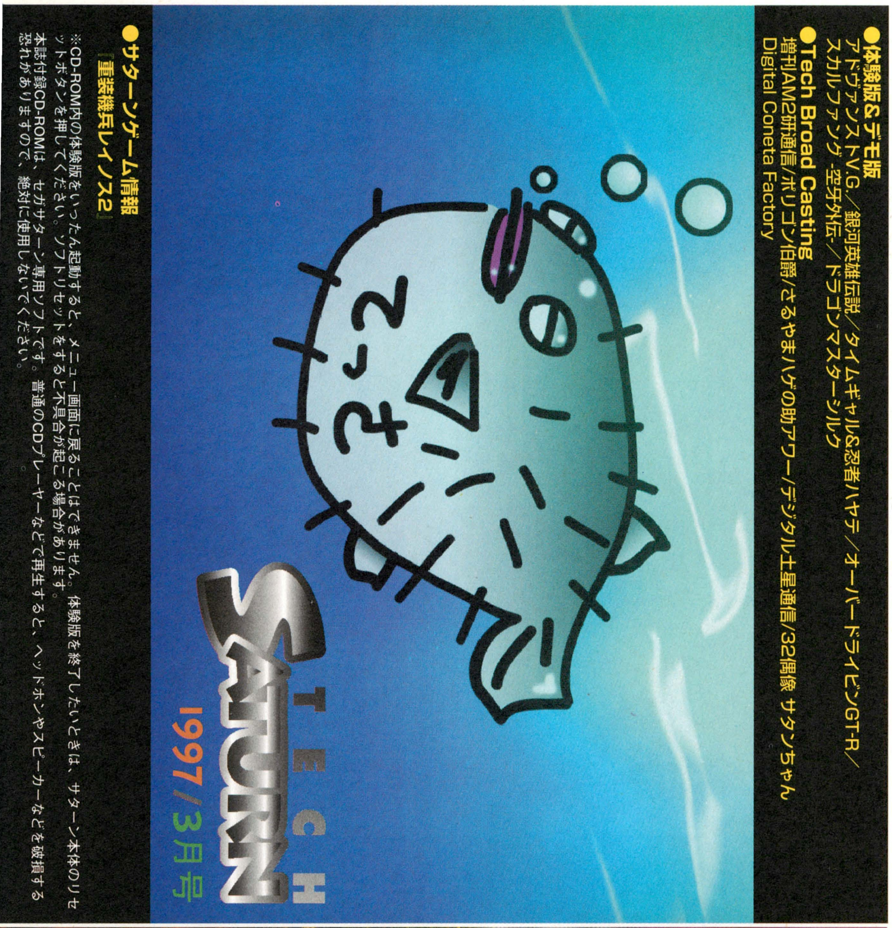
「おーい、おつかいに行けるバイト誰かいな～い?」
東京都は渋谷区初台に、チック編集部サターソ班の敏腕副編集長、ねっかち～ふ材の声がこだまする。
「誰もいないの～? あれ、こないだ来た中尻さんは?」
時刻は正午になろうとしていた。チック編集部のアルバイトは通常午前11時には出勤していなくてはならない。しかし。
「あ、中尻さんなら先週から来てませんけど……」
もうひとりの副編集長、由川ラメ天が返事をする。ここ2ヵ月でサターソ班の人材は急増した、はずだった。ところが午後になって現われる者や、無断欠勤をする者が後を絶たない。
「申し訳ないけど全沢さん、ちょっと手があいてるなら材さんのおつかいに行ってくれないかな? 誰も行ける人いないし」
ナノレ肉田がすまなそうに頭を下げた。
「あれぇ……、さっき太作くん、いなかったっけ?」
ガソシ乃川が思いだしたように言うと、部内を見渡した。
「あ、確か自幡くんとメシに行きましたけど……」
無表情で氷田が答え、原稿執筆を再開する。
人が向かっていないいくつもの机、鳴りやまない晶版印刷からの電話、ホワイトボードに書かれた"カゼで休み"の文字、床で眠る由川、キレる材、しかめ面で腰をさする乃川、お菓子をむさぼる岡峻……。こんな状況で月刊誌『チックサターソ』が作られていることを、読者は知らない。(つづく?)
※これはフィクションでして、テック編集部とはまったく関係ありません。どうですか? 履歴書を出してみませんか?

**TECH SATURN '97年4月号は3月7日(金曜日)発売予定 スゴいコトになりそうだ!!**

CG提供:メサイヤ ©NCS

切り取ってCD-ROMケースに入れてお使いください。





TECH SATURN 1997/3月号

# ENDSECTOR

STAFF
■発行人 橋本孝久
■編集人 河野真太郎
■編集長 山川真太朗
■副編集長 林久徳／田川実／上原陽一／花塚弘／比嘉隆／鈴木義孝
■デギグ通産大臣賞受賞希望 本間智嗣
■アートディレクター 岡崎弥佳
■デスク 吉田剛／喜多村崇之／勝又孝志／野田みね
■編集スタッフ 及川史朗／内田幸二／金澤有紀子／後藤名保／田村裕二／楠見亮太／南謙治／佐藤隆博／関口敬文／梅山留美子／濱野高正／長井ひろみ／仲川正紀／大村正明／小野雄彦／小林章彦／安達孝之／諸星和明／鈴木妥／飛田浩一
■制作スタッフ 岡田真由美／加藤貴雅／藤井宏昌／嘉瀬智之／鈴木昭宏／菊池聖司／木村悦子／青木弘史／岡本圭介／富澤賢史／井澤利昭／門治／長嶋恒光／水田貴之
■編集協力 広井王子／雨宮慶太／葉山宏治／菅浩江／神代創／松井菜桜子／スタパ齋藤／K-Writer’s Club（朝日幸嗣／荻原佳人／山岸桂）／荒木秀哉／水田虎太郎／佐藤裕／村田茂徒／白幡敦／佐藤大作／今井政和／木村光宏／飯塚亜紀子／横内一博／田中志佳／立石瑞穂／牧亮児／佐藤仁美／冨田敬弘／青山延崇／羽田野裕司／田中進之祐／高橋市郎／五十嵐ちはる／花島次郎／阿部悟郎／高橋純／中丸清一／高橋量／茂木正樹／木崎貴史／高山真彰／谷内潤／高山真彰／小松智幸／石川整／福井祐貴／篠原義夫／茂木正樹／斉藤徳子／木村恵里香／遠藤大輔／園下哲弘／河嶋啓
■制作進行 栗原和子／樽本義之／山本一正／稲垣大地
■制作協力 FIRE DRAGON／OFFICE outlet／丹羽和夫／ビーグラフィックスタジオ／横川隆／山口ひろみ／荻原デザイン事務所／伊藤誠司
■ビデオ編集スタッフ 村山章／竹下賢一
■アメリカ駐在 ズル・アリフィン／TOMOYASU SEKINE／新関政人
■フォトグラフ 八木澤芳彦／佐藤倫子／岡田清孝／松本匡史／神田喜和／長谷川朗／高橋智
■イラスト・オブジェ 玄妙兄弟／いのまたむつみ／中井覚／吉崎観音／吉松孝博／近藤るるる／柴田流麗子／ひさの瑠珈／近永早苗／あかつきごもく／上山徹郎／餅月あんこ／奥谷かひろ／羽生生純／栗山／真鍋奈見江／雨宮慶太／blue／安田稔／小川雅史
■CD-ROMプログラミング 株式会社CSK総合研究所
■CD-ROM制作協力 株式会社セガ・エンタープライゼス／株式会社ティジイエル／株式会社徳間書店／株式会社エクゼコ・デベロップメント／エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社／データイースト株式会社／株式会社データム・ポリスター／日本コンピュータシステム株式会社／株式会社メディアミューズ／東芝EMI株式会社／株式会社アーツビジョン／代々木アニメーション学院（長田梢／鈴木考次）／しりあがり寿／河合克夫／塩浦順一／吉崎観音／株式会社ホテル・アクシオン会津高原
■出版業務 望月紹良／関根隆之
■広告営業 大野真／小林健太郎／原川朗広／森川正雄
■雑誌営業 玉舎直人／井上大介

広告目次


株式会社メディアクエスト……………………………………表2
株式会社メディアミューズ…………………………………表3見開
株式会社セガ・エンタープライゼス…………………………表4
インターキュー株式会社……………………………… 22〜25
グラムス株式会社…………………………………………26
株式会社キッド……………………………………………27
株式会社コスチュームパラダイス…………………………28
公共広告機構………………………………………………85
株式会社カプコン………………………………… 86〜87
日本ビクター株式会社…………………………… 88〜89
社団法人コンピューターソフトウェア著作権協会……… 90〜91



■発行日 1997年3月1日
■発行所 株式会社アスキー
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
■大代表 03-5351-8111
■出版営業部 03-5351-8194（ダイヤルイン）
■広告営業部 03-5351-8199（ダイヤルイン）
■振替 東京4-161144
■テック編集部 03-5351-8362（ダイヤルイン）
■テック質問電話 03-5351-8243（祝祭日を除く毎週月曜日から木曜日までの午後2時から午後5時まで）



●本誌およびCD-ROMは、著作権法上の保護を受けています。本誌の一部あるいは全部について(ソフトウェアおよびプログラム含む)株式会社アスキーから文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

# これだけおぼえてください。

耳の不自由な人が、困ったとき話す手話です。

「協力して

●左手をにぎり親指を上に向ける。そしてその左手の甲を右手で2回たたく。

ください」

●頭を下げながら片方の手を顔から下に、少し動かす。

西村知美

耳の不自由な人は、外見上聞こえる人と変わりありません。全国で約35万8千人（※厚生省調べ・平成3年）。これだけ多くの人が、聞こえる人とのコミュニケーションに障害を感じています。ですから、聞こえる人が「協力してください」という手話を知っていることで聞こえない人は安心できます。後は、筆談ができるのです。手話のできる人は、まだまだ少ない。これから手話を本気で学ぼうという人が、もっと増えてほしいと思うのです。まず手始めに、これだけおぼえてください。

**これから手話を学んでみたいという皆様は下記へどうぞ。**◎全日本聾啞連盟本部＝〒162 東京都新宿区山吹町 130SKビル 03（3268）8847

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ●北海道 011(221)2695 | ●青森県 0177(38)5880 | ●岩手県 019(651)2248 | ●宮城県 022(293)5532 | ●秋田県 0188(64)2782 | ●山形県 0236(54)2154 | ●福島県 0245(22)0681 |
| ●茨城県 029(248)0029•0871 | ●栃木県 028(621)7896 | ●群馬県 0272(31)6870 | ●埼玉県 048(824)5277 | ●千葉県 043(243)8033 | ●東京都 03(3209)8377 | ●神奈川県 0466(27)9124 |
| ●山梨県 0552(53)0088 | ●新潟県 025(284)4028 | ●長野県 026(244)1757 | ●富山県 0764(33)3815 | ●石川県 0762(64)8615 | ●福井県 0776(22)2538 | ●岐阜県 058(273)1111(内533) |
| ●静岡県 054(254)6294 | ●愛知県 052(221)8545 | ●三重県 0592(29)8540 | ●滋賀県 0775(64)7722 | ●京都府 075(722)1285 | ●大阪府 06(761)1394 | ●兵庫県 078(371)5613 |
| ●奈良県 07442(9)0133 | ●和歌山県 0734(33)4324 | ●鳥取県 0857(31)0236 | ●島根県 0852(32)5972 | ●岡山県 086(224)2270 | ●広島県 082(252)0303 | ●山口県 0839(23)2285 |
| ●徳島県 0886(56)4737 | ●香川県 0878(68)9200 | ●愛媛県 089(923)7928 | ●高知県 0888(22)2794 | ●福岡県 092(843)8635 | ●佐賀県 0952(22)7307 | ●長崎県 0958(47)2572 |
| ●熊本県 096(383)5587 | ●大分県 0975(51)2152 | ●宮崎県 0985(38)8733 | ●鹿児島県 0992(58)1579 | ●沖縄県 098(861)9277 | | |

※数字は聴覚・言語障害者の数。厚生省が5年に1度調査（18歳以上・在宅の方）。平成8年9月現在、最新のデータ

(社)公共広告機構は、広告を通じて住みよい社会づくりに奉仕しようという、会員のご支援により活動している非営利法人です。●この広告についてのご意見・ご感想をご覧の雑誌名をご記入のうえ、お寄せください。●ご希望の方に、当機構の案内パンフレットをお送りします。(切手190円)／東京事務局〒104東京都中央区築地1-9-9細川ビル☎(03)5551-5195／大阪事務局〒550大阪市西区靭本町1-6-6☎(06)443-2404／名古屋事務局〒461名古屋市東区東桜1-2-14☎(052)951-4158／九州事務局〒810福岡市中央区赤坂1-16-10☎(092)713-2558／北海道事務局〒060札幌市中央区北大通西5-11-1☎(011)214-5115／沖縄事務局〒900那覇市久茂地3-21-1(國場ビル8F)☎(098)862-6144／東北事務局〒980仙台市青葉区五橋1-2-28河北新報社内☎(022)211-1324

AC 人と人とを結ぶ、思いやり 公共広告機構

http://www.inter.co.jp/ac/

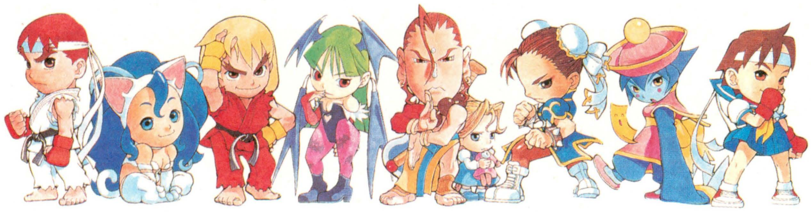
CAPCOM

冬は、スーパズルで勝負。

カプコン人気キャラがパズルで激突！
連鎖を極めろ、
カウンタージェムを使え！
対戦プレイでアツくなる
「スーパーパズルファイターⅡX」登場!!

※画面はSS版開発中のものです。

SUPER PUZZLE FIGHTER ⅡX
スーパーパズルファイターⅡX™



PlayStation　SEGA SATURN

プレイステーション／セガサターン用ソフト
対戦パズルゲーム
好評発売中！　標準価格5,800円(税別)

©CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

株式会社カプコン®　〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

CAPCOM FAX通信 03-5950-4820 ☆最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載・24時間受付☆

★カプコンソフト情報★　大阪(06)946-6659　東京(03)3340-0718　札幌(011)281-8834　仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493　広島(082)223-3339　松山(0899)34-8786　福岡(092)441-1991　電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。

●カプコン・ホームページ　最新ソフト情報はインターネットでチェック！
http://www.capcom.co.jp/

TRY NEXT

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび[logo]は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

ドノヴァンに…
もう一度会いたい。

Victor・JVC
"HIS MASTER'S VOICE"
VATLVA
バトルバ
TM
標準価格5,800円(税別)
サターンソフト初! 対戦型・武装カーアクションゲーム、出現。
1～2人プレイのシナリオモードや、最大6人プレイの複数対戦モード*を設定。2対4、3対3など自由にタッグを組んで、チームバトルが楽しめる。ブラックホール弾や波動砲など、超過激な武器は60種からセレクト可能。近未来のカーバトルが、いよいよやって来る。
*3人以上の複数対戦の場合は、別売のマルチタップと人数分のコントロールパッドが必要です。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとして、その表示を承認したものです。
■制作:㈱エインシャント ■発売/販売:日本ビクター㈱ ©1996 VICTOR COMPANY OF JAPAN, LIMITED./©1996 ANCIENT. CORP.

Victor・JVC
私立バトルバ学園速報
ついに、開催。
GOOD LUCK!
GO!!
空前絶後の入学試験だ。勝利は誰の手に!
総勢15人の精鋭たちが、激突する。
BUGGY
4-footed GUN
ROAD ROLLER
RALLY CAR
HOVER
BATTLE TANK
Victor・JVC
これは、おどろき!
バトルバのオープニングシーンが、
よりクリアな映像で再現される!
ツインオペレーター
ビデオCD&フォトCD
Vサターン/セガサターン専用
ビデオCD&フォトCD
ツインオペレーター
RG-VC2
標準価格21,000円(税別)
ANCIENT
SEGA SATURN
BATTERY
エンジン・サス・タイヤ・バッテリー・装甲など、マシンは自在に改造ができ、オリジナルを造ってセーブできる。オリジナルキャラクターは、マンガ家"有賀ヒトシ"氏の書き下ろし。BGMは、"古代祐三/川島基宏"両氏の名コンビが担当し、バトルを盛り上げてくれる。
※画面写真・設定イラスト等は開発中のものです。
●ビクターは、インターネットを通じて最新の情報をご案内しています。バトルバ情報のURLは、http://www.jvc-victor.co.jp/vatlvaです。
●㈱エインシャントのホームページでも、バトルバ情報をご案内しています。URLは、http://www.ancient-corp.comです。
ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名および住所、氏名、電話番号をご記入の上……[ビクターお客様ご相談センター]東京:〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7 ビクター本郷ビル TEL.03-5684-9311 大阪:〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16 大阪ビクタービル TEL.06-765-4161 GM係へ。 ※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。
日本ビクター株式会社

SAVE OUR COPYRIGHTS!
ACCS

ソフトウェアの著作権に関する御相談、違法コピー等を見つけたら

社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会
〒112 東京都文京区大塚5-40-18 友成フォーサイトビル5F
著作権ホットライン TEL.03-5976-5178 FAX.03-5976-5177

《会員会社一覧》

**正会員**

アークシステム㈱
㈱アートディンク
㈱I. S. C.
㈱アイ・エル・シー
㈱アイシーエム
㈱アシスト
㈱アスキー
アダプテックジャパン㈱
㈲アテナ・リサーチ
アドビシステムズ㈱
㈱アドミラルシステム
㈱イージーシステム
イマジニア㈱
㈱インターコム
㈱ヴァル研究所
㈱ウィンキーソフト
㈱内田洋行
ウッドランド㈱
㈱エー・アイ・システムプロダクト
エー・アイ・ソフト㈱
㈱エー・エス・ピー
㈱エーエムティーサヴァン
エーピー・サーブ㈱
エスエイティーティー㈱
エデュカ㈱
エデュテイメントソフトウェア㈲
㈱エニックス
㈱M&S
㈱エム・エー・シー
㈱エルゴソフト
㈱エンデバーズ
オートデスク㈱
㈱オービックビジネスコンサルタント
応研㈱
㈱大塚商会
カテナ㈱
亀島産業㈱
カモンミュージック㈱
㈱管理工学研究所
㈱ガスト
キヤノン㈱
㈱ギャラクシー
㈱クエスト
クオリティ㈱
クラフト㈱
㈱呉ソフトウェア工房
グラムス㈱
㈱グローディア
㈱ケーエスビー
㈱建設システム
㈱ゲームアーツ
㈱コーパス
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱構造システム
㈱コデュー・コンピュータ
コナミ㈱
㈲コマキシステム研究所
㈱コンパイル
㈲サイバーヘッド
サイバネットシステム㈱
㈱サムシンググッド
山陰ソフトウエア㈱
㈱CSK
㈱志学社
㈱システムセンター三重
㈱システムソフト
㈱シマンテック
㈱シャノアール
新開CAIシステム㈱
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈱シンクプラン
㈲新興建築サービス
㈱新進商会
㈱ジー・エー・エム
㈱ジェード
㈱ジェイディック
㈱ジェプロ
㈱ジャストシステム
上新電機㈱
㈱スクウェア
㈱スタークラフト
㈱スティング
スペクトラムホロバイトジャパン㈱
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱綜合システム
㈱ソフトヴィジョン
ターミナル・アプリケーションズ㈱
㈱タイワ
㈱ダイナウェア
ダイナミック企画㈱
ダイナラブジャパン㈱
ダットジャパン㈱
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
㈱ディーバ
㈱ディアイエス
デザインオートメーション㈱
㈱電波新聞社
東京書籍㈱
東宝㈱
徳間書店インターメディア㈱
ニフティ㈱
日本オラクル㈱
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本テレネット
㈱日本ビジネスデータープロセシングセンター
日本ファルコム㈱
㈱日本フォト・リサーチ・センター
日本マイコン販売㈱
任天堂㈱
㈱ネクサスインターラクト
㈱ノア
ノベル㈱
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱バックス
㈱バンプレスト
パーソナルメディア㈱
パイオニアLDC㈱
パル教育システム㈱
㈱パンサーソフトウェア
㈱日立ハイソフト
㈱ビーイング
㈱ビーピーエス
㈱ビックバン
㈱ビレッジセンター
ビング㈱
ピー・シー・エー㈱
㈱ファミリーソフト
ファルコン㈱
㈲風雅システム
富士ソフトウエア㈱
㈱ブレインテック
ヘアドクター発毛科学研究所
ボーランド㈱
㈱ポニーキャニオン
㈱マイクロキャビン
マイクロソフト㈱
㈱マイクロビジョン
㈱マクロスジャパン
㈱まつもと
緑電子㈱
㈱ミルキーウェイ
メガソフト㈱
㈱モーリン
ユニオンリサーチ㈱
ユニバーサル販売㈱
㈱四次元
㈱ライトスタッフ
㈱ラウンドシステム研究所
㈱リード・レックス
㈱リクルート
㈱理経
㈱リットーミュージック
㈱リバーヒルソフト
ロータス㈱

**賛助会員**

アールアールドネリージャパン㈱
アップルコンピュータ㈱
イーディーコントライブ㈱
㈱エクシング
㈱NTTデータ経営研究所
オリックス・レンテック㈱
㈱建築データネット
㈱コンピュータ・ニュース社
㈱三昌堂
㈲システム・サイト
㈱ソフトウェアジャパン
㈱ソフトクリエイト
ソフトバンク㈱
東京電化㈱
ミリオンエンタープライズ㈱
大島総合法律事務所
樫八重総合法律事務所
島村法律事務所
尚和法律事務所
染井・前田法律事務所
古谷国際特許事務所
松村信夫法律事務所
顧問弁護士　森本紘章
顧問弁護士　宮下佳之

〈95.10月現在〉

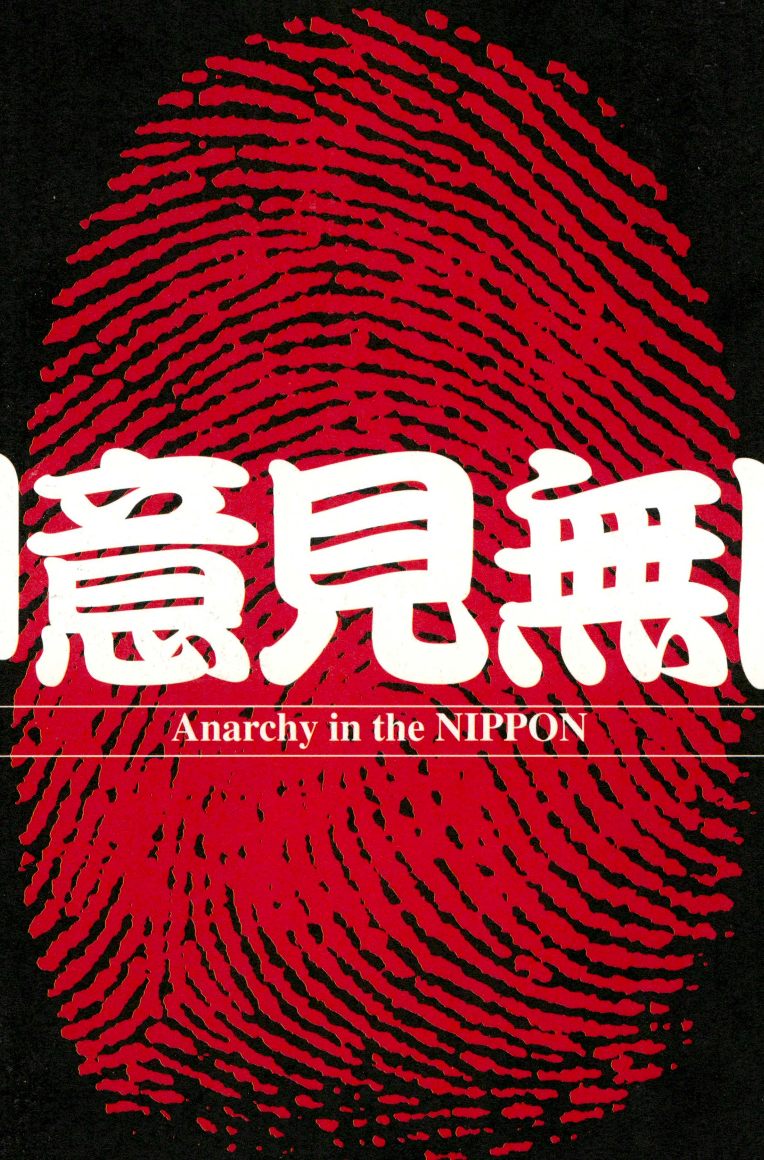
MEDIA MUSE

# 御意見無用

Anarchy in the NIPPON

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

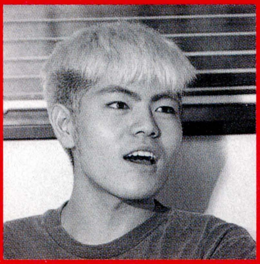
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。



SEGA SATURN

# 鉄人、立つ。

新宿ジャッキー



ブンブン丸

柏ジェフリー

池袋サラ

あの格闘ゲームの鉄人『新宿ジャッキー』『ブンブン丸』『柏ジェフリー』『池袋サラ』が立ち上がった。
キャラクターデザイナーに加瀬あつし氏を迎え、4人の鉄人が監修。
格闘ゲームを知り尽くした彼らだからこそつくれる、真の格闘ゲームが誕生する。

鉄人がつくった最強の新3D対戦格闘ゲーム「御意見無用」
**1997年4月下旬　いよいよ新発売。**
**予定価格5,800円（税別）**

**株式会社メディアミューズ**
〒142 東京都品川区戸越1-6-7 KSSスタジオビル7F TEL.03-3782-1440（代） FAX.03-3782-0839
最新情報はホームページでチェックhttp://ux01.so-net.or.jp/~mmuse/

SEGASATURN

## 第X話
プレイ内容により多彩に変化するストーリー展開。
自分だけのオリジナル・ムービーがつくれるソフトが、さらにパワーアップ!
幼虫→サナギ→成虫と3段階に成長するオリジナル新使徒も登場。

## 山岸マユミ
セカンドインプレッションだけのオリジナル・キャラクターとして、
転校生山岸マユミが登場。声優は人気の氷上恭子さんが担当。
ますます見逃せない。

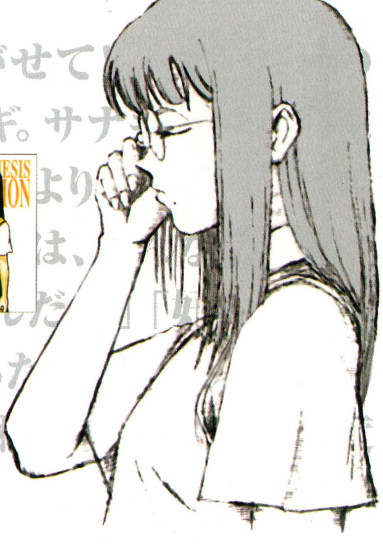
3月7日発売予定

セガサターン用　シナリオメイキングアドベンチャー

# 新世紀エヴァンゲリオン・セカンドインプレッション
# EVANGELION 2nd Impression

希望小売価格6,800円(税別)

## リアルタイムポリゴン
エヴァと使徒にポリゴン技術を採用。モーションキャプチャーによるスムーズな動きで、
まるで実写映画のような立体感あふれる迫力の戦闘が展開する。



## シングルCD付属:
ボーナス・トラックとして、地球防衛バンドによる
「君が、君に生まれた理由」/歌:氷上恭子 ほか
オリジナル挿入歌計2曲を収録したシングルCDを付属。
セカンドインプレッションでしか聴くことのできない新曲だ。

## オリジナル・カード:
セカンドインプレッション以外では決して手に入らない
「オリジナル・カードダス マスターズ」を3枚付属。
キャンペーンと合わせて、貴重なカードをコレクションするチャンス。

SEGA

©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京・NAS　©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997

## Evaカードコレクションキャンペーン
応募締切/
6月末日(当日消印有効)

### Evaソフト2本で、もれなくオリジナル・カードダス マスターズがもらえる!
『新世紀エヴァンゲリオン』(リニューアル版、2/14発売予定)と『新世紀エヴァンゲリオン　セカンドインプレッション』(3/7発売予定)を両方お買い上げの方に、うれしいチャンス!!①『新世紀エヴァンゲリオン』のパッケージ帯についている「応募券」を②『セカンドインプレッション』に入っている「専用応募ハガキ」に貼付して応募して下さい。もれなく「オリジナル・カードダス マスターズ」(非売品—ソフトに入っているものとは別のものです)をさらに3枚プレゼントします。　※以前に『新世紀エヴァンゲリオン』(5,800円・税別)を購入されている場合も、キャンペーンの対象となります。詳しくは『セカンドインプレッション』に入っている「専用応募ハガキ」をご覧下さい。なお賞品の発送はご応募後の約1ヵ月後位となります。

3月7日発売予定
「新世紀エヴァンゲリオン
2nd Impression」
¥6,800(税別)

◀ パッケージをリニューアル。さらにオリジナル・カードダス マスターズ3枚つきスペシャル・プライスで登場。
『新世紀エヴァンゲリオン』2月14日発売予定　2,800円(税別)

株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター 0120-012235受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)
SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。※画面は開発中のものです。

新次元セガサターン
SEGASATURN
希望小売価格　¥20,000(税別)

テックサターン・3月号　平成9年3月1日発行
発行人　橋本　孝久/編集人　河野　真太郎
発行所　株式会社アスキー
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
☎03・5351・8111(大代表)
☎03・5351・8362(編集部)
定価980円(本体951円)